02 OSTRO GRAMY

VIRUS™

CLICK!
WYDANIE SPECJALNE
02/2004 LUTY
INDEKS 358932
ISSN: 1509-0558
CENA: 4.50 zł
(W TYM 7% VAT)

X2 -THE THREAT
NAJLEPSZY KOSMICZNY SYMULATOR OD LAT!!!!



FIRESTARTER
OLDSCHOOLOWA GRYWALNOŚĆ, NOWOCZESNA OPRAWA



VIETCONG: FIST ALPHA
DOSKONAŁY DODATEK DO WOJENNEGO FPS-a!



A PONADTO
CHICAGO 1930, SIMS: POZA DOMEM
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM, RC CARS



ZOBACZ NOWĄ GRĘ Z AGENTEM 007

007™ EVERYTHING OR NOTHING™



SMS FANTASY

WWW.MOBILA.PL

LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON

017886 · 005804 · 019241 · 007818 · 006505 · 002797
006966 · 008313 · 002929 · 003798 · 008258 · 016938
003369 · 007264 · 003747 · 018021 · 002894 · 018294
015632 · 002771 · 003817 · 003003 · 006506 · 005810
008066 · 007842 · 006980 · 005582 · 003791 · 016210
017884 · 018011 · 003333 · 017883 · 019352 · 007203

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Alcatel**: OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, **Ericsson**: T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, **Motorola**: C330, T280i, T720i, T722i, V60i, V66i, **Sony Ericsson**: P800, T300, T68i, **Siemens**: A50, C55, M50, MT50, S55

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA22.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.105599.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

AA22.011541 · AA22.016291 · AA22.010504 · AA22.020847 · AA22.016107 · AA22.015726
AA22.017457 · AA22.010484 · AA22.015880 · AA22.011550 · AA22.017882 · AA22.010488
AA22.011544 · AA22.017666 · AA22.017048 · AA22.017618 · AA22.010486 · AA22.009310
AA22.016176 · AA22.009290 · AA22.009267 · AA22.017039 · AA22.010474 · AA22.011548
AA22.009264 · AA22.015702 · AA22.009465 · AA22.009309 · AA22.018696 · AA22.016058

LOGOSY KOLOR SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

AA22.024661 · AA22.024659 · AA22.020555 · AA22.019566 · AA22.020361
AA22.022112 · AA22.021604 · AA22.022716 · AA22.022860 · AA22.023329
AA22.022134 · AA22.021960 · AA22.021348 · AA22.021351 · AA22.021381

Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

GRAFIKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ

AA22.S019681 · AA22.S024417 · AA22.S019734 · AA22.S024416
AA22.S022968 · AA22.S019662 · AA22.S024419 · AA22.S019650
AA22.S019680 · AA22.S019663 · AA22.S019728 · AA22.S019657

Siemens: S45, SL45i, ME45, S55

DZWONKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ

AA22.S024622 Jennifer Lopez, Baby I love you
AA22.S024403 Nelly, Dilemma
AA22.S024371 Black Eyed Peas, Shut up
AA22.S024210 Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA22.S024623 Girls Aloud, Jump
AA22.S024368 Beyonce feat.Sean Paul, Baby Boy
AA22.S024212 No Doubt, It's My life
AA22.S024625 Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA22.S024405 Outkast, Hey ya
AA22.S024406 Evacescence, My Immortal
AA22.S024402 Mezo, Aniele

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.S105599.505779351

HIT ZA HITEM NOKIA

MONO 7265 2,44 zł	POLI* 7365 3,66 zł	
AA22.024634	DD22.001507	Andrzej Piaseczny, Teraz płacz
AA22.024633	DD22.001508	Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA22.024631	DD22.001510	Girls Aloud, Jump
AA22.024550	DD22.001468	The Offspring, Hit That
AA22.023387	DD22.001466	Reni Jusis, Ostatni raz nim zniknę
AA22.024531	DD22.001503	Sting & Mary J.Blige, Whenever I Say Your...
AA22.024529	DD22.001469	Pink, Trouble
AA22.023391	DD22.001470	Texas, Carnival Girl
AA22.024378	DD22.001493	Dido, Life For Rent
AA22.024380	DD22.001492	Black Eyed Peas, Shut Up
AA22.024374	DD22.001491	Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA22.024246	DD22.001490	Hey, Muka
AA22.023369	DD22.001461	Holly Valance, State Of Mind
AA22.023015	DD22.001456	Justin Timberlake, Seniorita
AA22.023014	DD22.001455	Christina Aguilera, Can't Hold Us Down
AA22.022275	DD22.001489	Black Eyed Peas, Where is The Love
AA22.024248	DD22.001488	Robbie Williams, Me And My Monkey
AA22.024240	DD22.001487	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA22.024244	DD22.001486	No Doubt, It's My life
AA22.024548	DD22.001506	Evanescence, My Immortal
AA22.023584	DD22.001498	Mezo, Aniele
AA22.021837	DD22.001495	Outkast, Hey Ya
AA22.024525	DD22.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time

NAJTAŃSZE DZWONKI

MONO 7265 2,44 zł	POLI* 7365 3,66 zł	
AA22.022491	DD22.001427	Boomfunk MC's, Freestyler
AA22.023589	DD22.001480	Smerfy
AA22.023929	DD22.001483	Nelly Furtado, Powerless
AA22.023793	DD22.001482	Funeral For A Friend, Juneau
AA22.023385	DD22.001464	Groove Coverage, Poison
AA22.024678	DD22.001516	Piętnastu MC,Trzeci wymiar
AA22.024677	DD22.001517	Jeden osiem L, Jak zapomnieć
AA22.023366	DD22.001463	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA22.023365	DD22.001462	Atomic Kitten, If You Come To Me
AA22.023368	DD22.001459	Evanescence, Going Under
AA22.023714	DD22.001477	French Affair, Comme Ci Comme Ca
AA22.024676	DD22.001513	Michał Wiśniewski, Daj mi siebie
AA22.024675	DD22.001514	Fenomen, To nie tak
AA22.024549	DD22.001505	Jennifer Lopez, Baby I Love You
AA22.024382	DD22.001494	Alicia Keys, You Don't Know My Name
AA22.024679	DD22.001518	Pięć Dwa Dębiec, Kto
AA22.024527	DD22.001504	Robbie Williams, Sexed Up
AA22.023715	DD22.001478	Metallica, Nothing Else Matters
AA22.024674	DD22.001515	Ascetoholix/szad, Suczki
AA22.024673	DD22.001512	Alex, I'm Still Alive
AA22.023386	DD22.001465	Michael Jackson, One More Chance
AA22.017083	DD22.001386	Peja/Slums Attack, Głucha Noc

* **tylko dla telefonów Nokia:** 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

TAPETY KOLOR SMS 7365 3,66 ZŁ NOKIA



024562 · 024568 · 024555
024465 · 024460 · 024536
024464 · 024356 · 023691
023409 · 023688 · 023694

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij **ND22.(numer tapety)**
NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij **NG22.(numer tapety)**

Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego, kolorowego loga i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

Metryczka – O co ho?

Nie wiesz, jak czytać naszą metryczkę? To proste!



DANE PODSTAWOWE - producent, platforma, gatunek i wymagania. Cenę podajemy według informacji producenta, choć na pewno znajdą się sklepy, w których gry będą droższe lub tańsze.

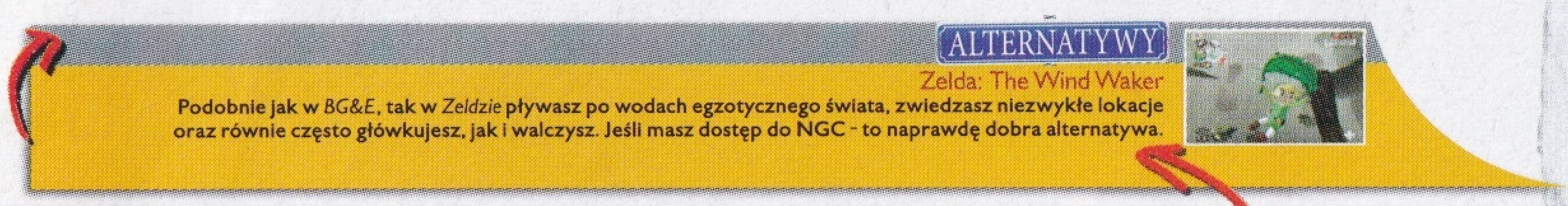
GRAFA - wiadomo. To, co widać, jest ważne, choć niedecydujące o grze. Dlatego ze 100% oceny grafa zajmuje 20 punktów procentowych.

MUZA - może nie tak ważna jak grafika, ale - co oczywiste - dobra muzyka buduje klimat gry. Dlatego uwzględniamy ją tutaj. To 10 punktów procentowych.

MIÓD - to, co w grze najważniejsze. Każda powinna mieć go jak najwięcej i to miód przede wszystkim decyduje o jej ocenie. Aż 50 punktów procentowych!!!

DŁUGOŚĆ - nawet najlepsza gra nie zasługuje na wysoką ocenę w przypadku kiedy jest krótka i po jej ukończeniu nie ma sensu do niej wracać. To właśnie tu oceniamy - 20 punktów procentowych.

OCENA GŁÓWNA - rezultat po zsumowaniu ocen poszczególnych elementów.



JAK NIE, JAK TAK - podoba ci się recenzowana gra? Może będziesz chciał zagrać w inną, najbardziej do niej podobną. Przedstawiamy ją tutaj, wraz z naszą oceną.

Co oznaczają te oceny?

00-20% - nadaje się tylko do działu Devastator (patrz str. 50).

21-40% - coś nie wyszło, naprawdę nie wyszło. Zapomnij, że słyszałeś o takiej grze.

41-60% - średniawka, przeciętniak, nic specjalnego - to wszystko, co można powiedzieć o takiej grze.

61-80% - jest już nieźle, ale to jeszcze nie to - chociaż można już pograć, byle nie za zbyt duże pieniądze.

81-95% - to naprawdę porządna gra. Jeśli pasują ci gatunek i tematyka - kupuj w ciemno. Nie zawiedziesz się!

96-99% - absolutna doskonałość - nawet jeśli lubisz FPS-y, zainwestuj w tycoona, który otrzyma taką właśnie ocenę.

100% - ekhm... czy takie gry w ogóle istnieją?!?

LOAD

Czyli coś dobrego na początek - temat numeru zawsze gorący, zawsze interesujący.

Nowa gra z Jamesem Bondem to megaprodukcja niemal tak dobra jak filmy o przygodach agenta 007. O gwiazdach, jakie wzięły udział w tym projekcie i samej grze, przeczytacie na stronie 04.

WAREZ

Najświeższe nowinki ze świata gier komputerowych, a do tego zapowiedzi gier Burnout 3 i Star Wars: Republic Commando.

CRACK

Nasze recenzje - nie liżemy nikomu tyłka, nie dajemy się nabrać na uśmiechy dystrybutorów. Wszystkie gry dostają u nas dokładnie tyle, ile im się należy!!!

W tym numerze oceniamy:

Oraz nasze **Maluchy**, czyli małe recenzje niekoniecznie małych gier - to na str. 28.

FAQ

Kłopoty z grą? Poszukaj w naszych tipsach! Co numer dostarczamy ich najświeższą dawkę do najnowszych gier.

BONUS



VIRUS

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83,
faks (071) 341 99 11

Redaktor wydania Tymon Smektała
virus_listy@wroc.bauer.pl
Zast. redaktora wydania Andrzej Sitek
Zespół redakcyjny Aleksander Olszewski, Jacek Smoliński, Jan Jankowski
Redaktor techniczny Jacek Sawicki
DTP Katarzyna Majcher-Buszewska, Kuba Siepkowski
Korekta Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

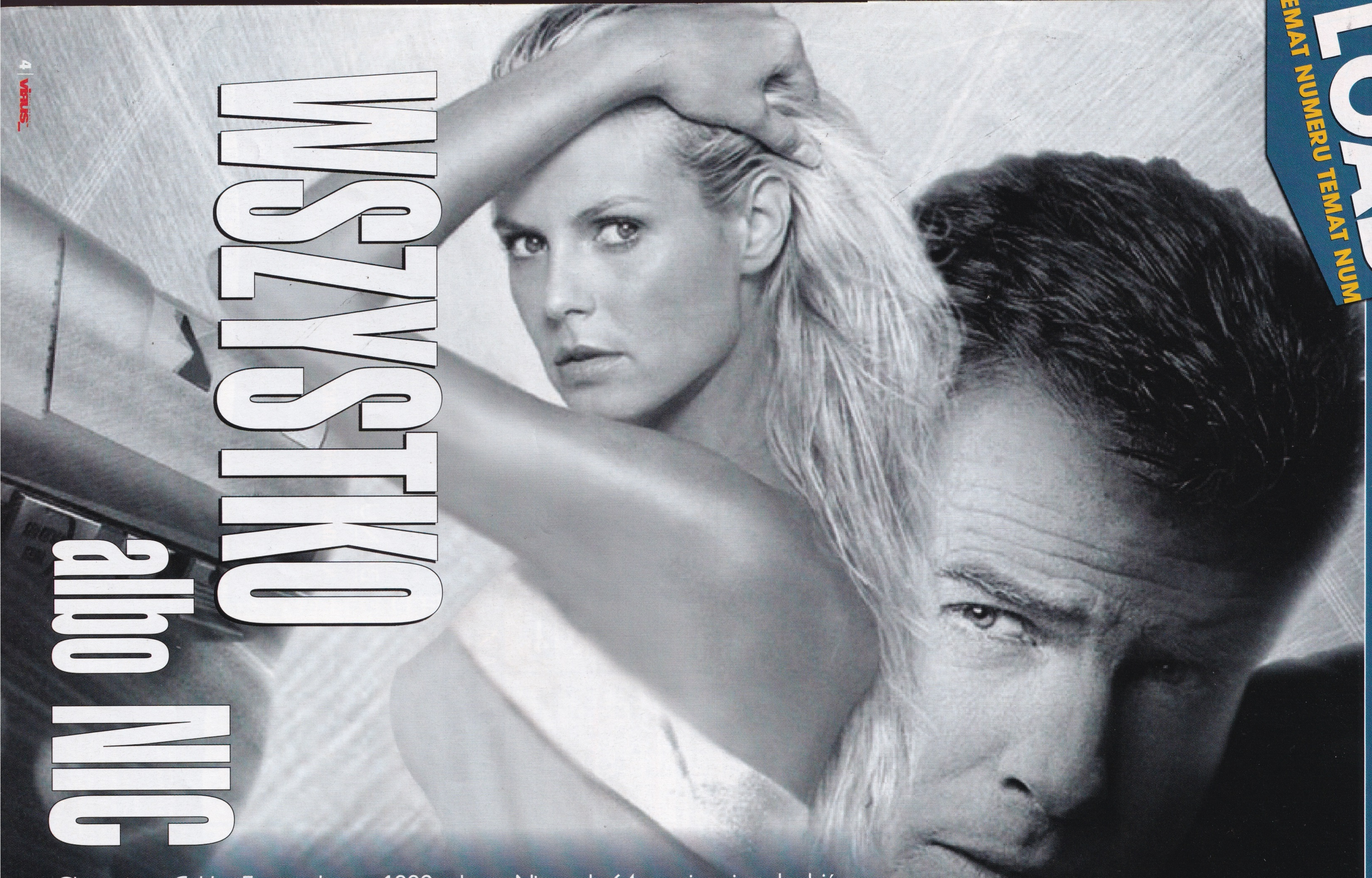
Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543, fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk
Poligrafia SA Kielce

BAUER www.bauer.pl

 ISSN 1426-2916



WSZYSTKO albo NIC

Chociaż gra *Golden Eye*, wydana w 1999 roku na Nintendo 64, uważana jest do dziś za jedną z najlepszych produkcji w historii gier, to dzielny agent i czarujący podrywacz James Bond, powołany do życia wyobraźnią Iana Flamminga i aktorstwem Seana Connery'ego (o jego następcach nie wspominam), nie ma szczęścia do gier komputerowych. Scott Bayless - producent gry *007: Everything Or Nothing*, jednak zapowiada, że wkrótce się to zmieni. Mówi on wprost „*Chcemy, żeby ta gra z Bondem była najlepszą grą z Bondem, jaka kiedykolwiek powstanie*". Łącznie z *Golden Eye* na Nintendo 64...

JAMES BOND 007: EVERYHTING OR NOTHING

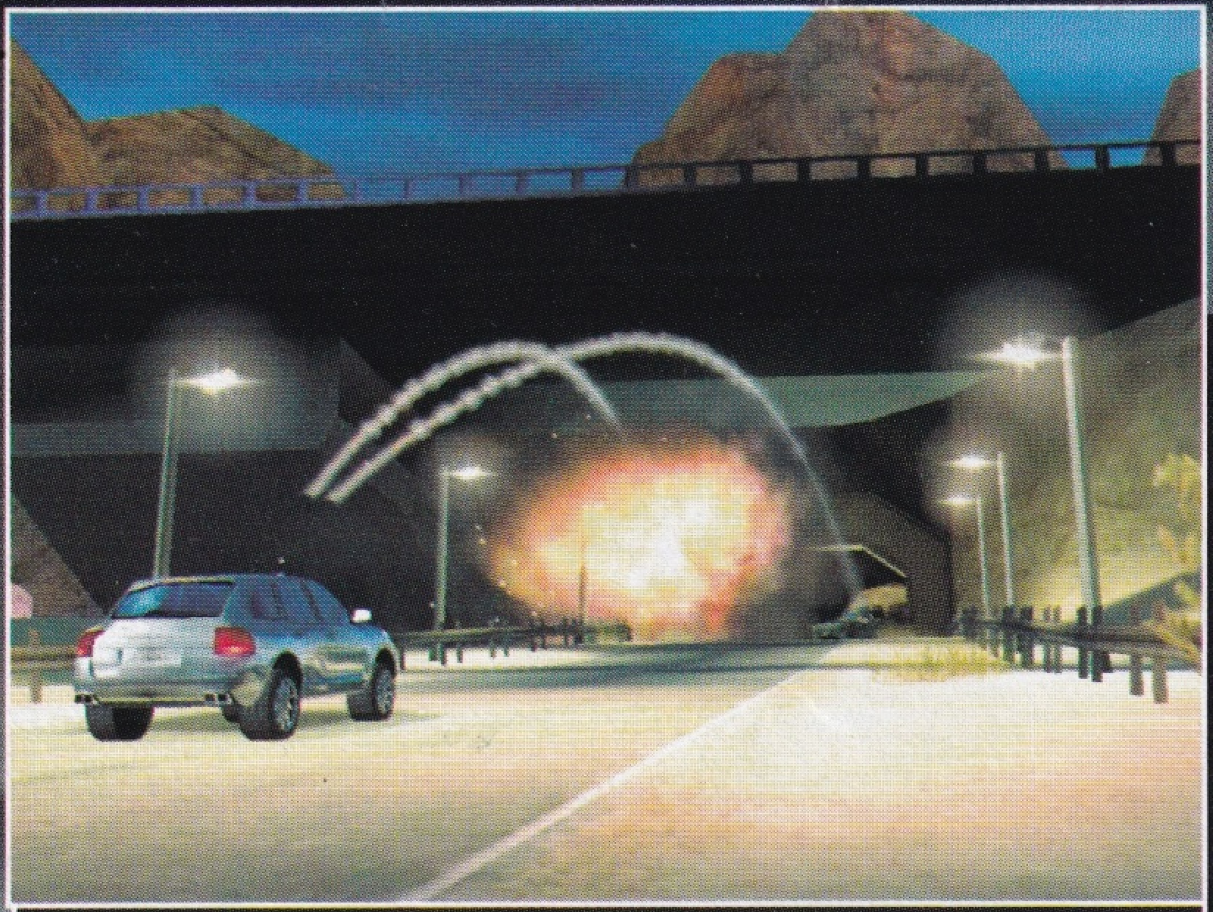
to w chwili obecnej największa produkcja Electronic Arts, w pełni angażująca aż dwa zespoły programistów pracujące dla tego koncernu. Mimo że taka sytuacja wymaga ogromnych nakładów finansowych i perfekcyjnej koordynacji prac obu zespołów, bossowie Electronic Arts nie szczędzą środków, aby nowa gra z Bondem była dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Z tego też powodu przesunięto datę premiery gry - początkowo miała się ona ukazać już w listopadzie, ostatecznie jednak trafi do sprzedaży w połowie lutego, równocześnie w USA i Europie.

_Gwiazdy, gwiazdy, gwiazdy

Zadrukowane na zielono papierki z napisem 'dollar' pozwoliły zachęcić do współpracy z zespołami pracującymi nad grą kilka naprawdę znanych osobistości (patrz: ramki). Poza gwiazdorską obsadą aktorską, nawet scenariusz opracowywany był przez starannie wybranego specjalistę - **Bruce'a Fiersteina**, scenarzystę, który pracował nad takimi *Bondami* jak *Świat to za mało*, *GoldenEye* i *Jutro nie umiera nigdy*. Twórcom zależało na tym, by fabuła ich gry odpowiadała poziomem filmowym *Bondom*, a jednocześnie była świeża i oryginalna. Jak mówi Scott Bayless *„To zawsze wielka pokusa, by odtworzyć w grze znane, otoczone kultem przez fanów filmy z Bondem, ale tym razem, ponieważ Everything Or Nothing będzie grą zupełnie inną niż wcześniejsze, zależało nam na tym, by stworzyć nową historię z nowymi postaciami. Oczywiście kiedy tworzysz historię z Bondem w roli głównej, musisz przestrzegać pewnych reguł, dostaliśmy od wytwórni MGM książkę prawie calowej grubości, zawierającą wszystkie rzeczy, jakie musimy wziąć pod uwagę pracując nad fabułą. Ale wierzę, że James Bond to postać odkrywana na nowo przez każde kolejne pokolenie, a my chcemy pokazać Bonda nowemu pokoleniu gier wideo i konsol nowej generacji. Dlatego mamy nową fabułę i dlatego też patrzymy na jego przygody z nowej perspektywy"*.

_Zobacz Bonda

Sformułowanie „nowa perspektywa" nie zostało przez Baylessego użyte przez przypadek. Dotąd wszystkie współczesne gry z Bondem - ten klasyczny *GoldenEye* również - przedstawiały akcję z punktu widzenia pierwszej osoby, w klasycznym widoku FPP. *Everything Or Nothing* to jednak gra TPP, w której kamera podążą za plecami bohatera - agenta 007. *„Stwierdziliśmy, że jeśli chcesz się wcielić w Bonda, musisz widzieć Bonda"* - tak wyjaśnia to posunięcie Bayless. *„Obserwując akcję z perspektywy pierwszej osoby, widzisz*



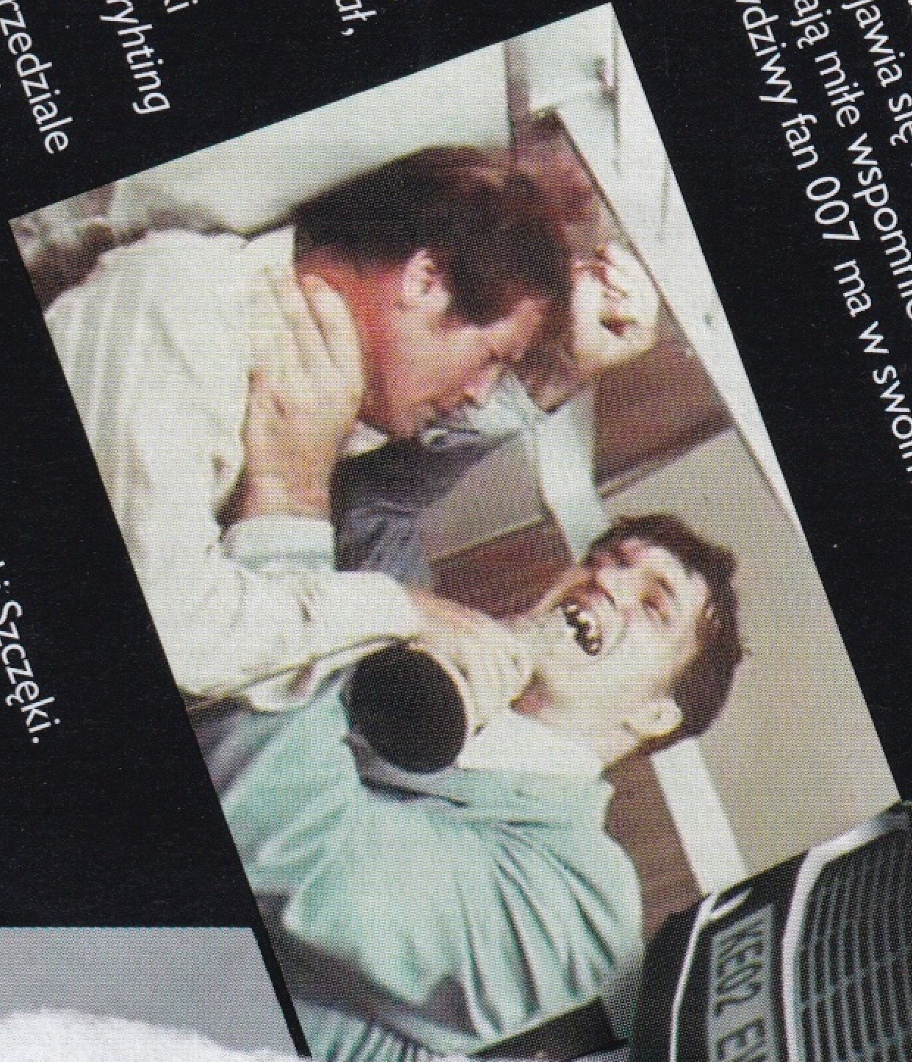




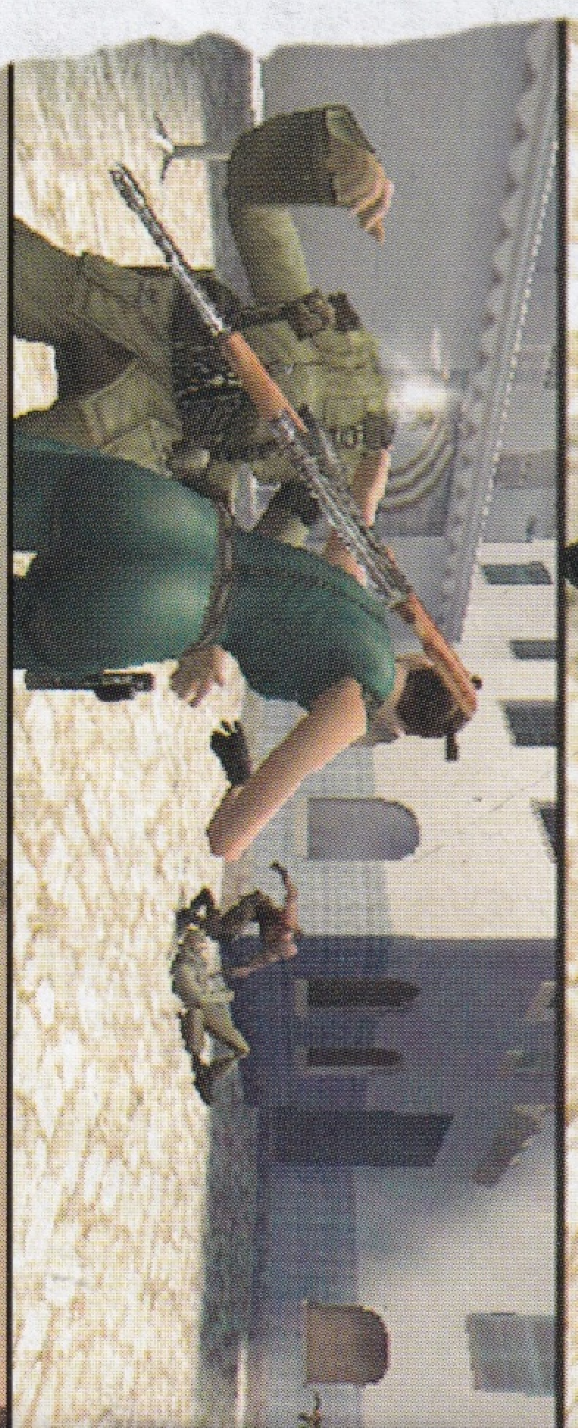
Szczęki!!!

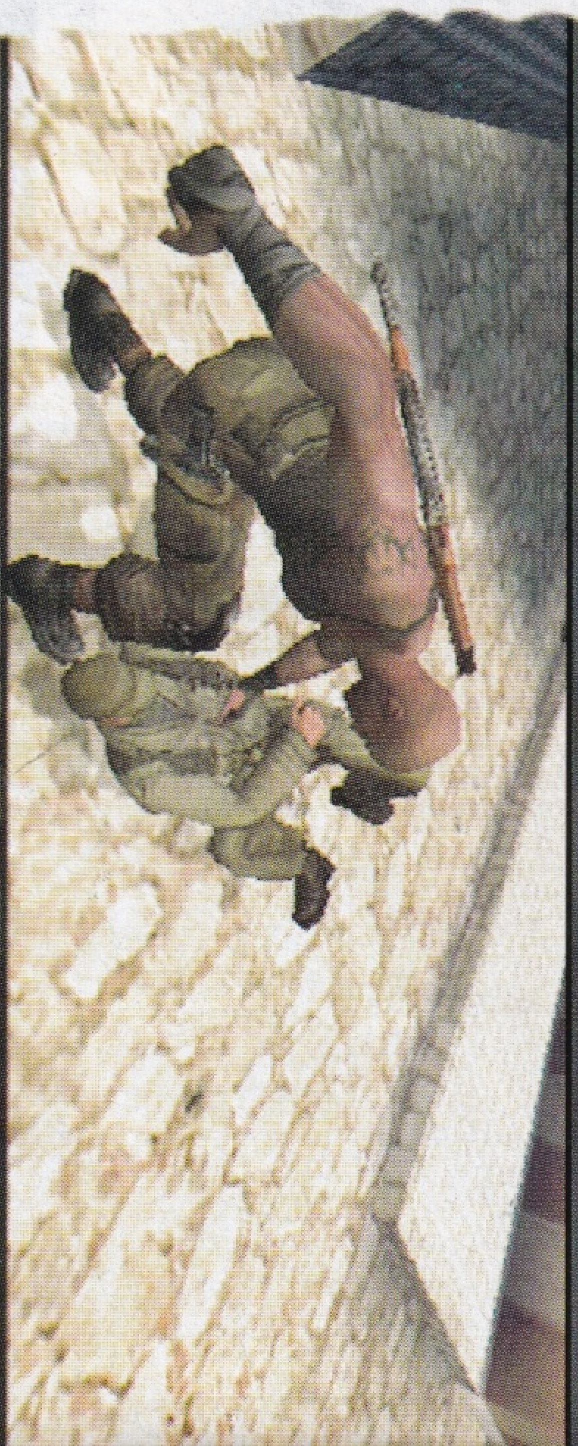


Mimo że 007: *Everything Or Nothing* to całkowicie nowa, wymyślona od podstaw i oryginalna fabuła z agentem Jej Królewskiej Mości w roli głównej, pojawia się w niej kilka elementów, jakie na pewno przywołają miłe wspomnienia u wielu fanów Bonda. A każdy prawdziwy fan 007 ma w swoim sercu specjalne, cieplutkie miejsce dla Szczęk - jednego z najbardziej charakterystycznych przeciwników Jamesa, który pojawił się w filmie *Szpieg, który mnie kochał*, by potem powrócić już w nieco innej roli w *Moonrakerze*. Szczęki pojawią się także w *Everyhting Or Nothing*, w... walce rozgrywającej się w przedziale pędzącego pociągu. Brzmi znajomo? Powinno, jest to bowiem czytelne nawiązanie do walki, jaką w tym samym miejscu stoczyli Bond i Szczęki. W filmie czy w grze Szczęki - postać odgrywana przez aktora Richarda Kiela, to jednak prawdziwy przystojniak. Hej, dziewczyny - znamy jego numer telefonu!









Q-Gadżet

Jak w każdym filmie i każdej grze z Bondem, tak i w *Everything Or Nothing* dostaniesz do rąk kilka ciekawych gadżetów. Scott Bayless najbardziej upodobał sobie nano-suit - kombinezon wykorzystujący tę samą technologię, jaką pozwalała znikać samochodowi Bonda w filmie *Śmierć nadejdzie jutro*. Dzięki temu gadżetowi James staje się niewidzialny i bezkarnie może obmacywać pupy wszystkich pięknych dziewczyn występujących w grze.

Gwiazdy ze skanera

Tytuł tej ramki to „Gwiazdy ze skanera", ale nie chodzi tu wcale o członków kultowego w pewnych kręgach zespołu disco polo, a znakomitości, które wzięły udział w produkcji *007: Everything Or Nothing*. A przyznać trzeba, że renoma i pieniądze EA sprawiły, iż wirtualny Bond ma obsadę równie dobrą (a kto wie, czy nawet nie lepszą), co ostatnie filmy z Pierce'em Brosnanem. Wszystkie gwiazdy, jakie wzięły udział w projekcie, na początek trafiły do studia nagraniowego, w którym w kilku sześciogodzinnych sesjach nagrano kwestie dialogowe i różnego rodzaju inne odgłosy paszczą (głównie okrzyki i wrzaski). Kolejnym krokiem była wizyta w specjalnej, naszpikowanej sprzętem elektronicznym mobilnej przyczepie, w której główne miejsce zajmował skaner, czyli urządzenie okrążające powoli (kilka minut) całe ciało delikwenta. W tym czasie nie mógł się on poruszyć. Uzyskane w ten sposób skany poddawano następnie obróbce, której celem było zmniejszenie liczby wykorzystanych w nich wieloboków tak, by te hiperdokładne obiekty 3D zamienić później w nieco już mniej dokładne, ale podobne do oryginału modele nadające się do wykorzystania w grze. Panie i panowie - przedstawiamy wam... Gwiazdy ze skanera!!!

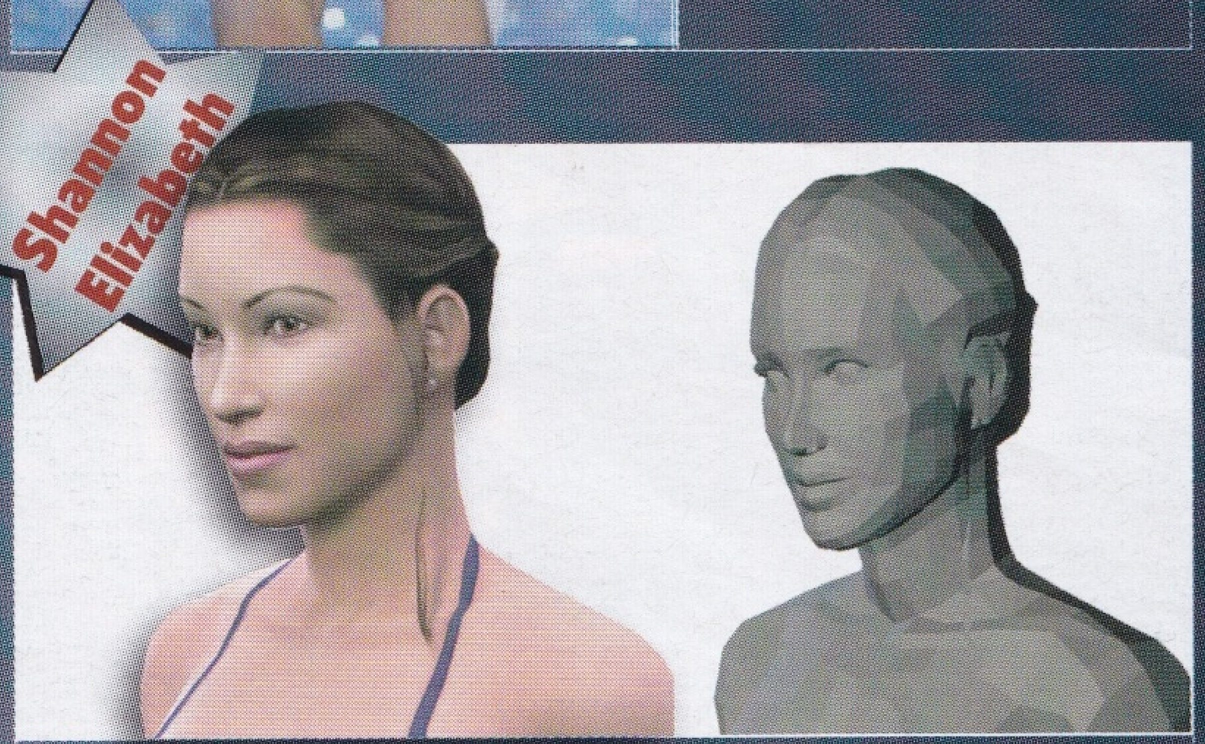


Supermodelka uznawana za jedną z najpiękniejszych kobiet na świecie. Szczególnie uroczo prezentowała się w corocznych wydaniach specjalnych magazynu *Sports Illustrated*, prezentujących najmodniejsze stroje kąpielowe. W grze Heidi Klum to doktor Katja Nadanowa - rosyjska pani naukowiec, która opracowała rozwiązania w zakresie nanotechnologii, które w niewłaściwych rękach mogą się stać przyczyną wielu szkód...

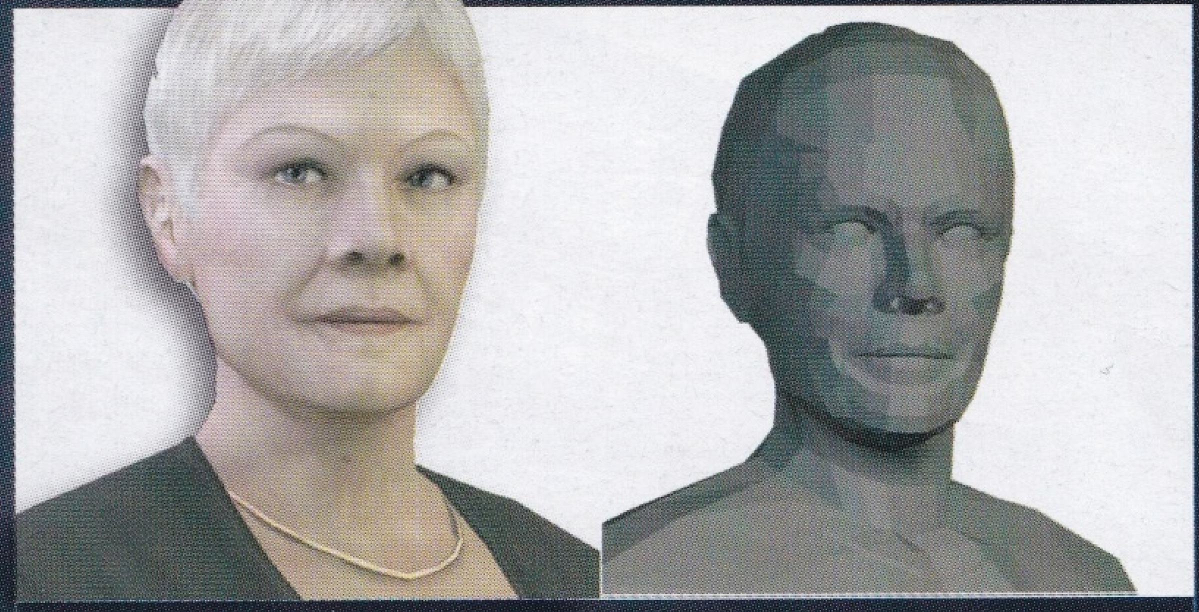




...te może niewłaściwie ręce to z kolei ręce Nikołaja Diavolo - byłego agenta KGB - obecnie biznesmena (jak wszyscy byli agenci KGB), którego w grze wciela się Willem Defoe, czyli jeden z najbardziej cenionych „aktorów charakterystycznych". Defoe stw[illegible]ył wybitne kreacje w wielu filmach, szczególnie zaś w *Ostatnim kuszeniu Chrystusa* i *Plutonie*. Z rzeczy lżejszych i bardziej rozrywkowych mogliśmy go też niedawno zobaczyć w *Spider-Manie*... Szkoda, że nie powróci on już w drugiej części tego filmu...



Podobno jest aktorką, ale przede wszystkim ekstralaską, która pojawia się co i rusz w magazynach typu *Maxim*, *GQ* i *FMH*, ostatecznie nawet w *CKM*-ie. Poza tym, że świetnie wygląda Shannon Elizabeth... świetnie wygląda... a poza tym... można ją było zobaczyć w kilku filmach, m.in. w dwóch częściach *American Pie* oraz filmie *Jay i Cichy Bob kontratakują*. W *Everything Or Nothing* Shannon odgrywa rolę pani geolog Sereny St. Germaine, która pomaga Bondowi odkryć niecne plany Diavolo.





Pełna wdzięku kobieta i czarująca aktorka, która w filmach z Bondem gra rolę „M" - pracownicy wywiadu MI5, beznadziejnie zakochanej w Bondzie. Aktywna zawodowo od pierwszej połowy lat sześćdziesiątych wystąpiła w kilkudziesięciu filmach i produkcjach telewizyjnych, czterokrotnie nominowana do Oskara (zdobyła go w 1999 roku za film *Zakochany Shakespear*).

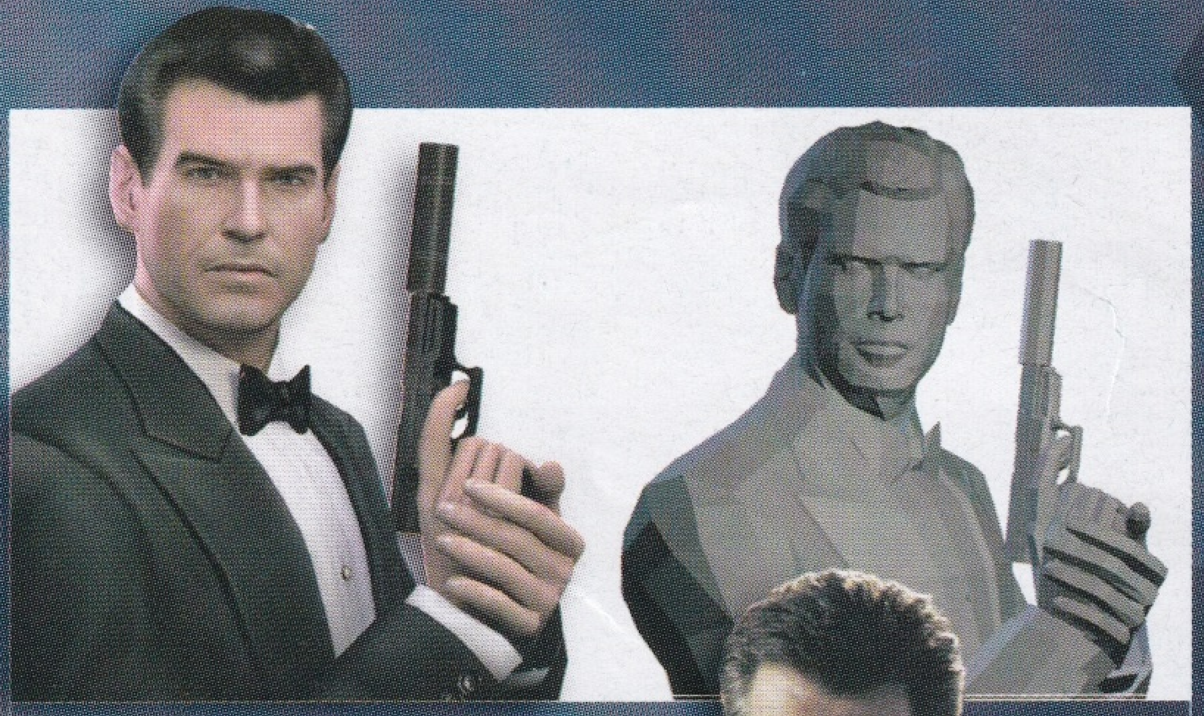
to, co się dzieje, z oczu agenta 007, ale masz wyczucia tego, co dzieje się dookoła ciebie. A przecież Bond używa otoczenie, ukrywa się wykorzystując załomy muru, biurka itd. Widok TPP pozwala dużo lepiej odwzorować to w grze. Poza tym w widoku FPP nie możesz zrealizować pojedynków na pięści, a przecież w wielu filmach Bond właśnie w ten sposób walczył ze swoimi przeciwnikami". W etapach, które mieliśmy okazję zobaczyć, ta nowa perspektywa rzeczywiście sprawdza się dużo lepiej, zamieniając *Everything Or Nothing* w dużo bardziej ekscytujące przeżycie niż to, co pamiętamy z *NightFire* czy nawet *Agent Under Fire*.

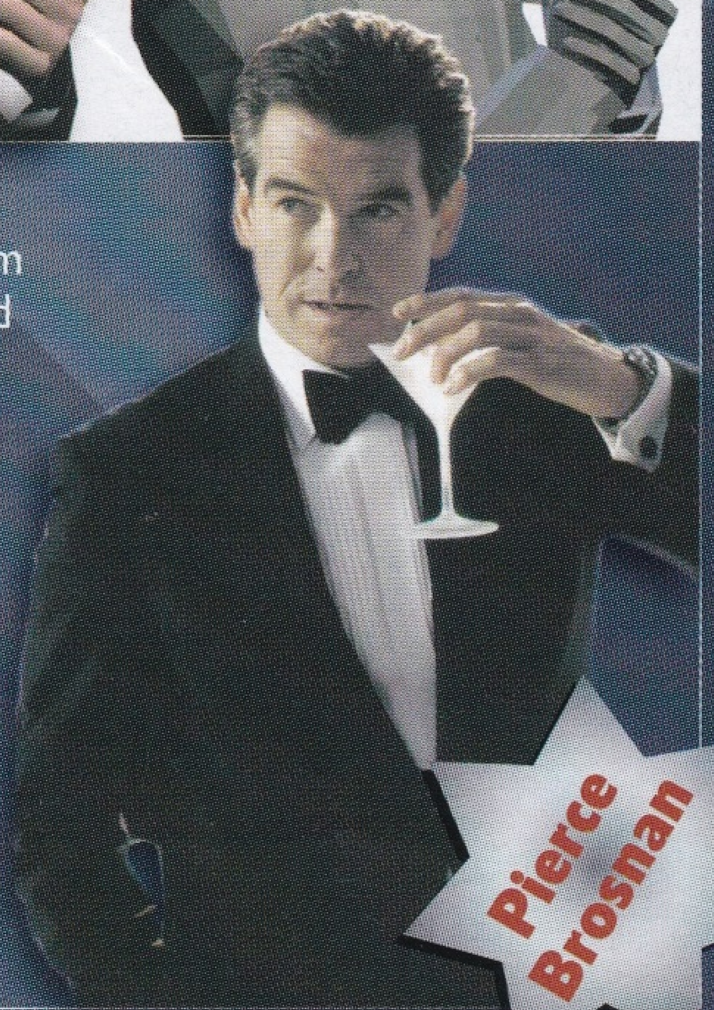
_Strzelaj albo walcz...

Główna część gry - 18 z 28 poziomów, przedstawiać będzie akcję w widoku TPP - w ramach której, w lokacjach porozrzucanych po całym świecie od Kairu po Plac Czerwony, agent 007 będzie szukał dowodów na diaboliczne plany Diavolo. Niektóre etapy będą wymagały dyskrecji i cierpliwości, inne z kolei będą się po prostu sprowadzały do walki z przeciwnikami z dużą liczbą strzelanin, efektownych eksplozji itd. Dużo problemów występujących w grze ma mieć kilka rozwiązań - w jednym z testowanych przez nas etapów trafiliśmy na strażników, których możesz zwyczajnie pokonać, ale możesz też ich zajść od tyłu i wypuścić na nich strumień gorącej pary. Walka przy użyciu broni palnej zrealizowana jest w bardzo prosty sposób. W przeciwników możesz celować samodzielnie, a wciskając klawisz [R1] automatycznie namierzasz się na najbliższego przeciwnika. W każdej chwili możesz też odłożyć broń i rozpocząć walkę wręcz. Oczywiście nie należy tego próbować, kiedy wokół znajdują się inni przeciwnicy, bo jesteś wtedy narażony na ostrzał z ich strony. System walki wręcz odzwierciedla styl walki Bonda, jaki znamy z filmów - uderza on tylko pięściami i nie używa kopniaków. Może też łapać przeciwników lub rzucać w nich różnymi przedmiotami znajdującymi się w najbliższym otoczeniu.

...albo prowadź

Etapy z widokiem TPP opracowywane są przez studio EA z siedzibą w Redwood Shores. Drugi zespół - EA Canada, pracuje nad drugą częścią gry, w której Bond prowadzi różnego rodzaju pojazdy zmechanizowane. To nie przypadek, programiści z EA Canada mają na koncie niedawnego hiciora *NFS: Underground*. Zatem dowiedli, że znają się na produkcji gier samochodowych. W *Everything Or Nothing* będziesz oczywiście jeździł klasyczną bondowską furą - Astonem Martinem Vanquishem. Jednak poza nią siądziesz także za kierownicą innych pojazdów, m.in. Porsche Cayenne. W grze przyjdzie ci prowadzić nie tylko samochody. I tak, w jednym z etapów jeździł będziesz np. na motocyklu Triumph Daytona 600 i w pewnym momencie będziesz musiał wykonać efektowny ślizg pod ciężarówką!!! Poza tym siądziesz za sterami helikoptera (*to pierwszy helikopter, którym można sterować w grze z Bondem* -mówi Bayless) lawirującego między szczytami egipskich piramid oraz... czołgu, którym siać będziesz zniszczenie na Placu Czerwonym (to nawiązanie do podobnej sceny z filmu *GoldenEye*). Przy realizacji fragmentów gry - tych, w których pojawiają się wehikuły, programiści z EA Canada inspirowali się filmami, takimi jak *Za szybcy za wściekli* i *60 sekund*. Zatem pojawi się sporo efektownych animacji, jak np. ta z zatrzymaniem akcji i obrotem kamery wokół samochodu Bonda.





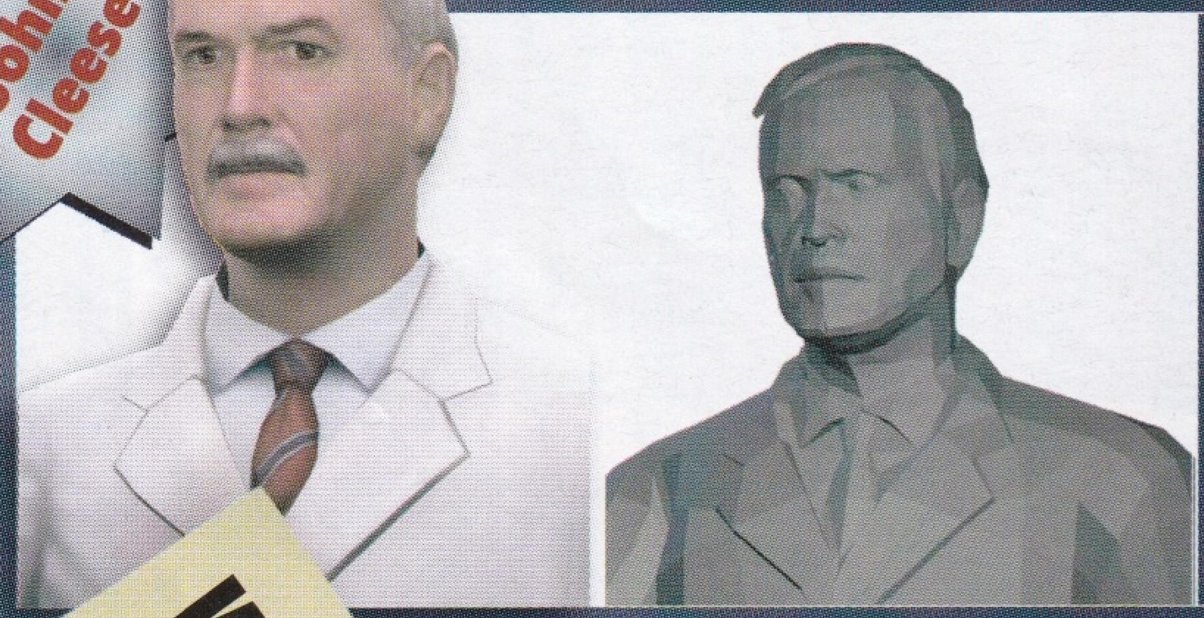
Pierce Brosnan

Pierce to oczywiście sam Bond - nie ma się co nad tym rozwodzić. Warto tylko dodać, że w *Everything Or Nothing* facjatę Pierce'a odwzorowano naprawdę realistycznie. Zresztą popatrzcie na obrazki...

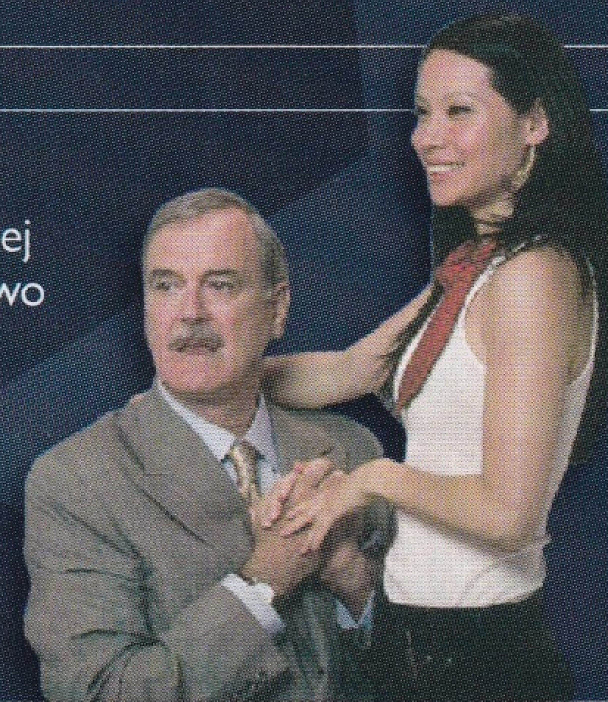


Mya

Wokalistka R'n'B - nagrała trzy solowe płyty, wzięła też udział w przeróbce kawałku *Lady Marmalade*, który trafił na ścieżkę dźwiękową filmu *Moulin Rouge*. W grze jest Myą Starling - wokalistką jazzową, która dorabia pracą dla wywiadu, a może na odwrót? W każdym razie pierwszy raz Bond trafia na Myę w nocnym klubie, w którym wykonuje jazzową wersję głównego tematu muzycznego gry. Zdaje się jednak, że nie do końca, bo wizyta Bonda w klubie zamienia się w ostrą strzelaninę, a w takich warunkach mało kto jest wyczulony na delikatny śpiew dziewczyny takiej jak Mya. Udział w projekcie *Everything Or Nothing* pozwolił wokalistce zastanowić się nad ewentualnymi konsekwencjami operacji powiększenia biustu - zwróćcie uwagę, jaką miseczkę nosi Mya w rzeczywistości, a jaką nosi jej wirtualna odpowiedniczka...



John Cleese



Tego pana nie trzeba chyba nikomu przedstawiać - obecnie to najbardziej popularny i wciąż aktywny zawodowo komik z kultowej trupy *Latającego Cyrku Monty Pythona*. W ostatnich filmach z Bondem wcielił się on w postać „Q" - naukowca, dostarczającego Bondowi jego niezwykłe gadżety...



_Agent 001 i 002

Everyhting Or Nothing, przynajmniej w wersji preview dostarczonej do naszej redakcji - to bardzo dobra, emocjonująca gra w trybie dla jednego gracza, jaka śmiało może konkurować np. ze *Splinter Cellem*. Twórcy gry jednak postanowili zadbać także o to, by nowy Bond miał równie dużo miodu wtedy, kiedy przed ekranem zasiada dwóch graczy. Specjalnie z myślą o takich sytuacjach przygotowano zestaw misji przeznaczonych do grania na zasadzie co-operative. I rzeczywiście misje te wymagają współpracy obu graczy - zdarzają się tu sytuacje, w których np. jeden z nich wchodzi po ścianie na dach wysokiego budynku, a drugi zapewnia temu pierwszemu osłonę ogniową. W tym trybie nie musisz się wcielać w agenta 007 - możesz wybrać całkowicie inne, dostępne w grze postaci, w tym również kobiety. Pytanie tylko, czy uda się wam namówić dziewczynę, aby spędziła z wami popołudnie i czas na grze o dzielnych wyczynach Jamesa Bonda. I to taką, w której występują Heidi Klum i Shannon Elizabeth jednocześnie. Poza tym w grze dostępny jest tryb mulitplayer dla czterech graczy rozgrywany na arenie. Ciekawy o tyle, że rozgrywa się go na jednym i nie dzielonym ekranie!!!

_W służbie jej królewskiej...

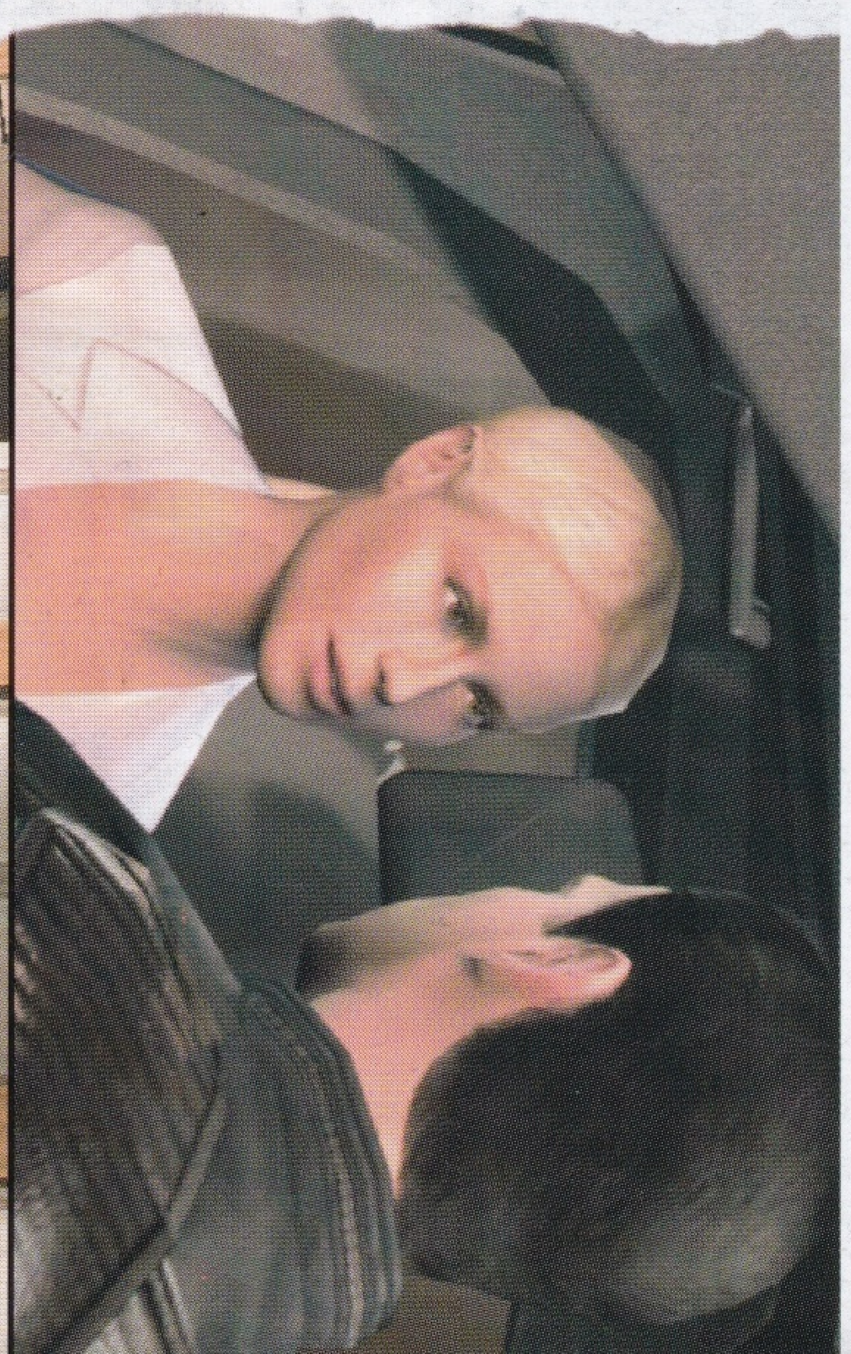
Wszystko wskazuje na to, że *Everything Or Nothing* stanie się wielkim hitem. Oba studia programistów pracują na pełnych obrotach po to, by grę pozbawić błędów i niedoróbek. Z kolei specjaliści od promocji w Electronic Arts już zaplanowali budżety reklamowe - a biorąc pod uwagę rangę tytułu i wielkość koncernu, na pewno nie są one niskie. Scott Bayless jest zresztą przekonany, że nowy tytuł z Bondem odniesie sukces, bo - jak twierdzi - ludzie nad nim pracujący znają klucz do stworzenia takiej właśnie produkcji. *„Dziewczyny, pistolety i gadżety to oczywiste"* – mówi. *„James Bond to największy tajny agent na świecie i gra o nim też musi być największa, najbardziej rozdmuchana. Musisz mieć najlepszy system walki, najlepsze sterowanie, najlepszych przeciwników, najlepszą sztuczną inteligencję, gadżety, które dadzą graczom przewagę nad przeciwnikami, egzotyczne lokacje i piękne kobiety, z którymi można wejść w »interakcję«. To wszystko jest potrzebne, by gracz stał się Bondem, poczuł się jak agent 007. Poza tym musisz stworzyć grę, która ma pełno miodu, nawet bez Jamesa Bonda. Potrzebujesz wciągającej grywalności, bezbłędnie zaprojektowanych poziomów, motywującego do dalszej gry systemu punktowania i nagradzania graczy, świetną animację, grafikę, dźwięk, efekty specjalne, wszystko to, co składa się na dobrą, docenioną przez graczy nowoczesną grę. To spore wyzwanie, ale cieszę się, że dostaliśmy szansę, by się z nim zmierzyć. I jestem przekonany, że wyjdziemy z tej próby zwycięsko"*. I jak po takich słowach nie być wstrząśniętym... ale nie zmieszanym?

Kiedy PC?

W chwili obecnej Electronic Arts oficjalnie nie planuje PC-towej wersji *Everything Or Nothing*, można jednak podejrzewać, że taka powstanie prędzej niż szybciej. Pieniądze wyłożone na realizację tego projektu są zbyt wielkie, by nawet EA mogło sobie pozwolić na stratę potencjalnych zysków ze sprzedaży edycji PC. Szacujemy, że PC-towy Bond pojawi się już na wiosnę - tym bardziej, że informacja o wersji przeznaczonej na tę platformę pojawiła się w pierwszej zapowiedzi gry...







Nintendo DS

Nintendo, jak się zdaje, zrezygnowało ostatecznie z prób przekonania wszystkich, że GameCube to 'ultimate gaming machine' i... ucieka w przód - tworząc atmosferę sensacji wokół kolejnego produktu - Nintendo DS. Strategia, jaką tym razem przyjęto, to... mówienie zagadkami, choćby takimi jak te prezesa N

RAJD NA CRYTEK

PC

Jeśli dotąd nie słyszeliście o nalocie policji gospodarczej na siedzibę niemieckiego Cryteka - twórców bardzo obiecującego *Far Crya* - możecie się nazwać szczęściarzami. To dlatego, że oszczędzone wam zostały nerwy wtedy, gdy zdawało się już, że *Far Cry* podzieli los *Half-Life'a 2*, a więc zawiśnie w próżni. Na szczęście okazało się, że rajd mający na celu znalezienie nielegalnego oprogramowania - skutek donosu byłego pracownika Cryteka - potwierdził, że czyści są jak łza i niewinni jak św. Agnieszka. Tym samym *Far Cry* jest na najlepszej drodze do sławy, a całe opóźnienie procesu developerskiego gry, związane z koniecznością składania wyjaśnień, wynosi - zdaniem przedstawicieli Cryteka - jakieś trzy godziny. Ufff!

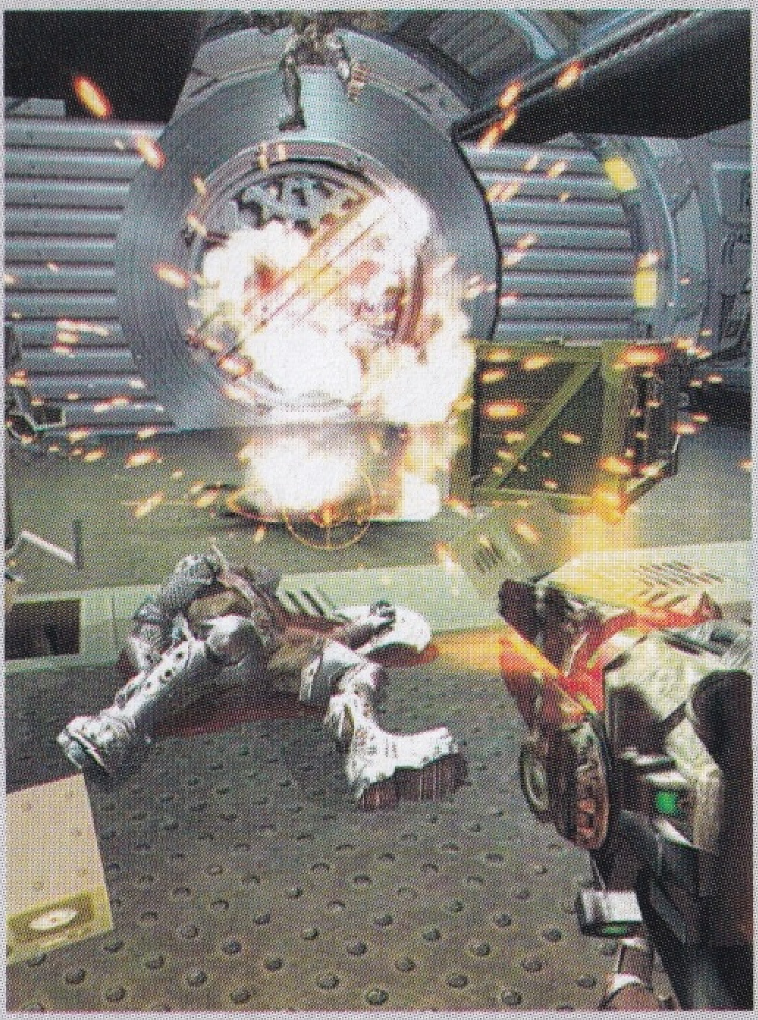


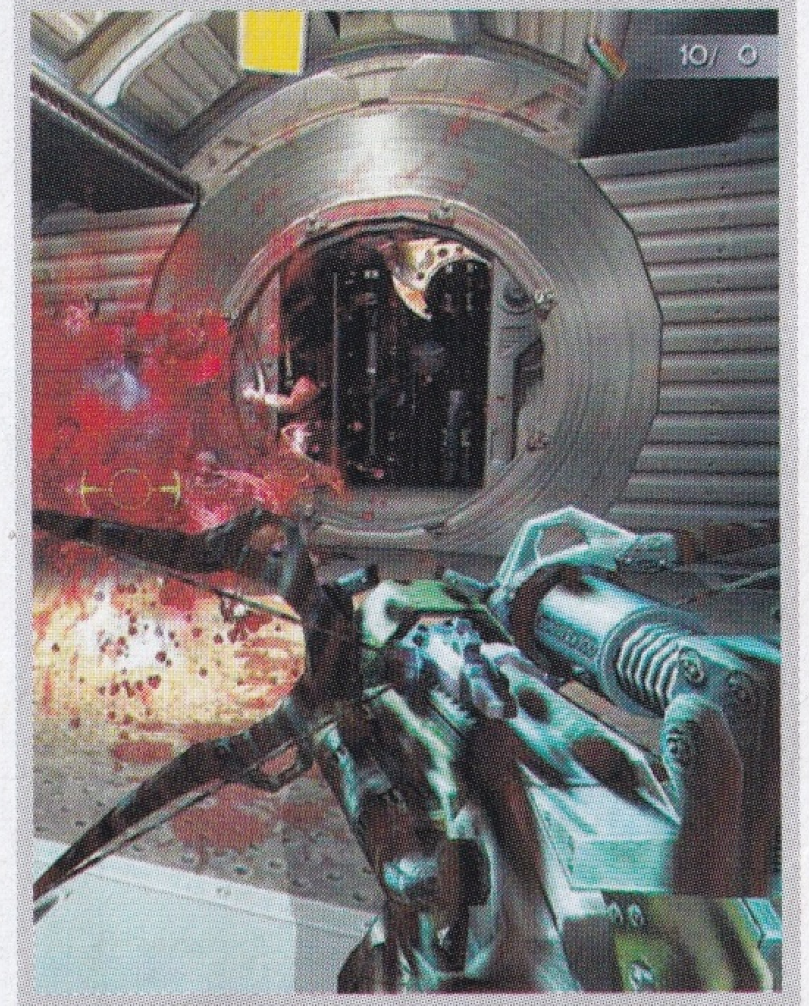
www.farcrygame.com

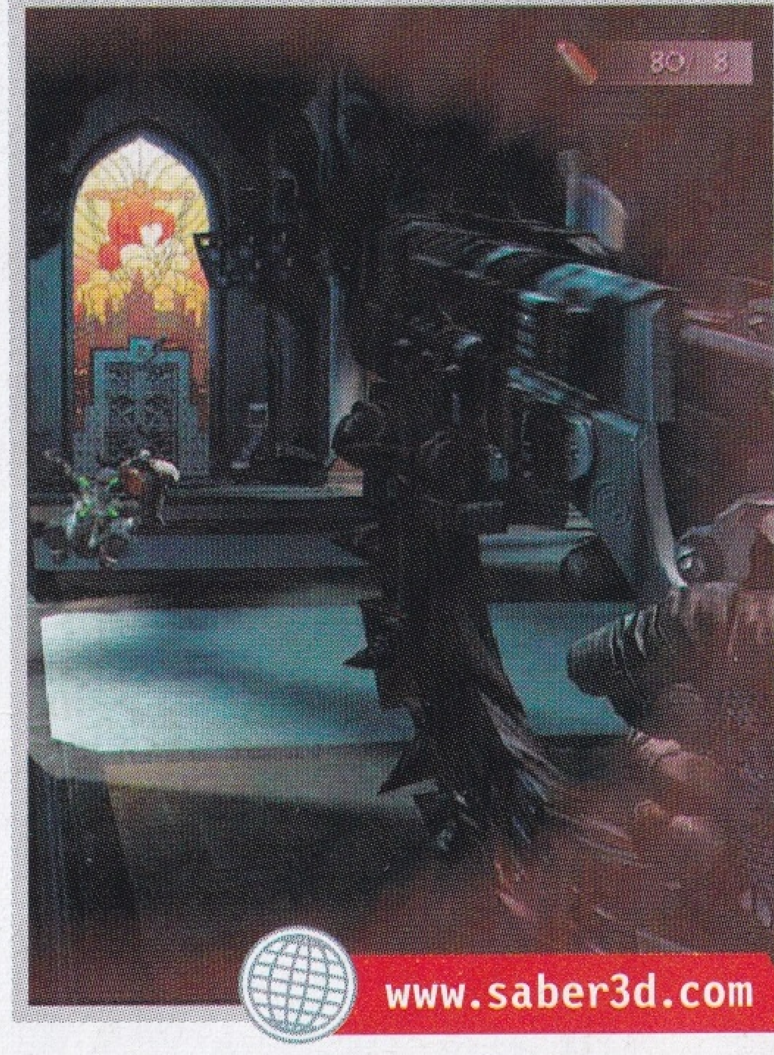
CHRONOS

PC PS2 XBX

Saber Interactive przyznał się do *Chronosa* - kolejnego po *Will Rock* „antycznego" first-person shootera. Niestety, nic prócz faktu, że *Chronos* tworzony jest na bazie kompletnie zmodernizowanego Saber3D engine - nie wiemy.







www.saber3d.com

FULL SPECTRUM WARRIOR W CZERWCU

THQ poinformowało, że zapowiadany i oczekiwany przez nas *Full Spectrum Warrior* - totalna symulacja żołnierska, opóźni się i pojawi - na Xbox - w czerwcu, na PC zaś jesienią tego roku.

PC XBX





www.fullspectrumwarrior.com

UEFA EURO 2004

Wydania okolicznościowe towarzyszące serii *FIFA*, a związane z największymi imprezami sportowymi jak mundial, nie są niczym niezwykłym. Jednak osobna gra poświęcona finałom rozgrywek UEFA to coś nowego. W niej - *UEFA Euro 2004* - cała portugalska (nie)rzeczywistość: 51 drużyn narodowych, w tym także Polska, więc będzie szansa zemścić się na Szwedach, co to nie potrafili wygrać z Łotyszami.

PC PS2 XBX NGC

www.easports.com

Masz virusa w kompu
napisz do nas virus@wroc.ba

NAWET NIE WIESZ, ŻE...
NIEKTÓRYM Z NAS DO GRY W ONIMUSHĘ 3 POTRZEBNY BĘDZIE NAPRAWDĘ DUŻY POKÓJ. TO PRZEZ KONTROLER I ZARAZEM JEDNO Z NAJNIEZWYKLEJSZYCH NARZĘDZI TEGO TYPU. DZIĘKI POROZUMIENIU CAPCOMU I HORI BOWIEM POWSTAŁ SOUL CONTROLLER, CZYLI BEZPRZEWODOWA, BLISKO METROWA... KATANA! NIESTETY, MY MOŻEMY NA NIĄ JEDYNIE POPATRZEĆ, PONIEWAŻ NAJPEWNIEJ NIE BĘDZIE ONA SPRZEDAWANA NIGDZIE POZA NIPPONEM.

PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

PC Atari wyjęło wtyczkę zasilającą Legend Entertainment - twórców nieudanego *Unreala II* i zdumiewająco dobrego *XMP* tegoż, czyli expanded multiplayer. Tym samym Legend stało się już tylko legendą...

PS2 Konami potwierdziło marcową premierę *Cy Girls* - podobnej nieco do *Metal Gear Solida* gry akcji z żeńskim duetem Ice-Aska (Aśka?) w rolach głównych.

PC Novalogic w typowy dla siebie sposób po raz kolejny opóźnia premierę *Joint Operations: Typhoon Rising* - online'owej inkarnacji *Delta Force/Black Hawk Down*. Tym razem mamy czekać do wiosny.

PS2 Square-Enix potwierdził, że jego *Drakengard* - smocza gra akcji stanowiąca jakby punkt styku *Final Fantasy* i *Kingdom Hearts*, pojawi się już w marcu.

PC Sklepy internetowe przyjmują zamówienia na *Call of Duty Expansion Pack*. Ten, sugerowany wcześniej przez Infinity Ward i Activision, miałby się ukazać w październiku.

NGC *The Sims (Bustin' Out)* na N-Gage'a, czyli marzenie spełnione Nokii, dla której ten hit może

PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

Satoru Iwata, nazywającego go „sprzętem kolejnej generacji" (next generation of hardware) i „produktem odmiennej natury" (a product of a different nature). Jak na tę chwilę pewne jest tylko to, że Nintendo DS to kolejna konsolka przenośna (sprzedawana jednak będzie obok, nie zamiast GBA), a jej jedyna niezwykłość polega na tym, że zamiast jednego ekranu ma ekraniki dwa i pozwalają one na wyświetlanie dwóch różnych obrazów.

www.nintendo.com

ANIMAL PLANET CREATURE CONFLICT



PC PS2 XBX

Duet Mithis Interactive-Cenega ogłosił, że gra znana dotąd jako *Animal Planet* w annałach interaktywnej rozrywki zapisze się ostatecznie jako *Creature Conflict*. Tym z was, którym nie kojarzy się żaden z wymienionych tytułów, podpowiadamy, że chodzi o klon *Worms 3D*, z tą różnicą, że tu miejsce *Robali* zajmuje 6 zwierzęcych klanów, a czasu rzeczywistego - tury. Wspólna bohaterom obu tytułów jest natomiast obsesja, by zawładnąć galaktyką. „To samo, co każdej nocy, Pinky...".

www.mithis.hu

CRIMSON SEA 2 W MARCU?

PS2

KOEI potwierdziło, że amerykańska premiera *Crimson Sea 2* - gry z dwiema neopsioniczkami (cokolwiek to znaczy, baby!) w rolach głównych, odbędzie się już 30 marca. No dobrze, KOEI, a co z wersją PAL?



www.koei.co.jp

TOTAL ANNIHILATION 2?

PC



Nie cytujcie nas w tej kwestii, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że niezerowe jest prawdopodobieństwo, jakoby jeszcze w tym roku odbyć się miała premiera *Total Annihilation 2*. Nadzieję na sequel jednej z najlepszych i granych po dziś dzień strategii czasu rzeczywistego dał jej twórca - założyciel i szef Gas-Powered Games Chris Taylor. Niestety, jak na tę chwilę jedynym, co wiemy na pewno, to fakt, że gra znalazła już wydawcę i NIE jest nim - jak w przypadku *Dungeon Siege'a* - Microsoft.

www.gaspoweredgames.com

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

stanowić być albo nie być jej niezbyt udanego konsolofonu - już wiosną.

PS2 Jeszcze *Commando* nie zginęło, póki Contra żyje. A ściślej, jesienią 2004 r. odbędzie się premiera *Neo Contra*, sequela *Contra: Shattered Soldier*.

PS2 Krążą wieści, że jeszcze w tym roku przyjdzie nam ujrzeć części trzecie popularnych platformówek - *Jak (& Daxter)* i *Ratchet and Clank*.

PC Zgodnie z wcześniejszymi sugestiami *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost* - bardzo obiecująca

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS



Że jak? - Burnout 3
Na co? - PS2, XBX
Kto robi? - EA
Kto wyda? - Critterion
A co to? - arcade
WWW? - www.burnout2.com
Kiedy? - 2004
Kompletne? - w 75%

BURNOUT 3



Panie, panowie, świat się zmienia. Burnout 3 - jedyny, zdawałoby się, pewniak w planie wydawniczym Acclaimu, wydany zostanie przez... EA. W ten sposób Critterion dołączyło do wyznawców giganta, który stał się jeszcze bardziej gigantyczny.

Wraz ze zmianą barw klubowych zmienia się także filozofia Burnouta. To za sprawą Crash'n'Burn, w której dzwon nie oznacza wcale automatycznie restartu z miejsca, lecz - jeśli tylko samochód po czymś podobnym przejedzie, wciąż pozostaje w mniej więcej jednym kawałku - jedynie naliczenie punktów bonusowych! To sprawi, że - jak twierdzą sami twórcy - Burnout 3 to już nie tyle „ściganie się w ruchu ulicznym", co „walka w nim". Innym novum dla serii jest wprowadzenie trybów gry online (do 6 osób, także w przypadku PS2!). Warto przy tym wspomnieć, że również tutaj zachowana zostaje cecha charakterystyczna serii - ruch uliczny - coś, czego dotąd online nie było!

Burnout 3 to również zdecydowanie bardziej realistyczny wygląd świata, samochodów i naturalnie tego, co w Burnoucie najlepsze - kraks! Niewiele przesady będzie w stwierdzeniu, że pod względem wizualizacji Burnout 3 wyrasta nieoczekiwanie na pogromcę nie tylko poprzednika, ale i Driv3ra! Co zaś najlepsze - całe to bogactwo trafi w nasze ręce jeszcze w tym roku! Wruuum!



WAREZ
NEWSY NEWSY NEWSY

PC PS2 XBX NGC

EA VS. MARVEL

Nie, tytułowe „vs." nie oznacza wcale, że Electronic Arts i Marvel - giganci własnych branż, nie mogą się dogadać w jakichś kwestiach. Przeciwnie - dogadują się wyśmienicie, dzięki czemu już wkrótce w nasze zielone monstrualne ręce wpadnie beat'em up, w której superherosi Marvela stawią czoło, i bicepsy, herosom EA. Tych ostatnich wprawdzie jak dotąd nikt nie widział, ale na jakąś wariację na temat *The Sims* zapewne możemy liczyć. A, mamy też nadzieję zobaczyć She-Hulk (poniżej).



www.easportsbig.com

XBX

MECHASSAULT 2

Jedną z gier, dla których zdecydowałem się na zakup prywatnego Xpudła, był *MechAssault*. Nic dziwnego, że na wieść o „dwójce" nogami wybiłem dziurę w miednicy. Tworzony w Day 1 Studios *MechAssault 2* bezpośredni sequel tej ultrapopularnej nawalanki Live jednak różnić się ma znacząco od pierwowzoru. Przede wszystkim dlatego, że gracz nie będzie już jedynie MechWojownikiem, lecz także - jeśli uzna to za stosowne - kierowcą czołgu czy pilotem samolotów VTOL, a nawet operatorem minimecha - BattleArmor. To ostanie, prócz standardowej ochrony, oferować ma m.in. możliwość przejęcia kontroli nad wrogim 'Mechem czy wspinania się na budynki! *MechAssault 2* oferować ma pojedynczemu graczowi dynamiczną kampanię, z której fabuła i możliwość interakcji z NPC-ami uczynią niezapomniane ponoć przeżycie. Prawdziwą moc jednak pokaże dopiero w grach Live, w których walki pomiędzy klanami nigdy nie toczyły się na tak kosmiczną (!) skalę.

Więcej o *MechAssault 2* - wkrótce.

www.xbox.com

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

PS2 XBX

Wieści o nowym projekcie BattleBorne - *Airborne: Liberation*, dobiegły nas po raz pierwszy dobre pół roku temu. Dopiero teraz jednak wiemy o nim coś więcej. Przede wszystkim jasne się stało, że wraz z osobą wydawcy - teraz Acclaimem - zmienił się tytuł gry - na *Combat Elite: WWII Paratroopers*. Pozostała część objawienia jest bardziej zaskakująca, gdyż okazało się, że *Combat Elite* - gra, która miała dawać posmak inwazji alianckiej na Normandię w czerwcu 1944 i jako taka widziana była przez wielu jako swoiste *Medal of Honor*, bliższa jest w istocie grom gatunku *Baldur's Gate: Dark Alliance! Combat Elite*. Podobnie jak tamta, tworzona jest ona na bazie technologii stworzonej przez Snowblind Studios i jak w przypadku *Dark Alliance* ukazana w perspektywie z lotu chorego ptaka. Pozwolić też ma na przejście kampanii (ponad 40 misji!) w trybie cooperative.

WWII Paratroopers wylądują w 60 rocznicę operacji Overlord - w czerwcu.



www.battleborne.com

Masz **virusa** w kompu
napisz do nas virus@wroc.ba

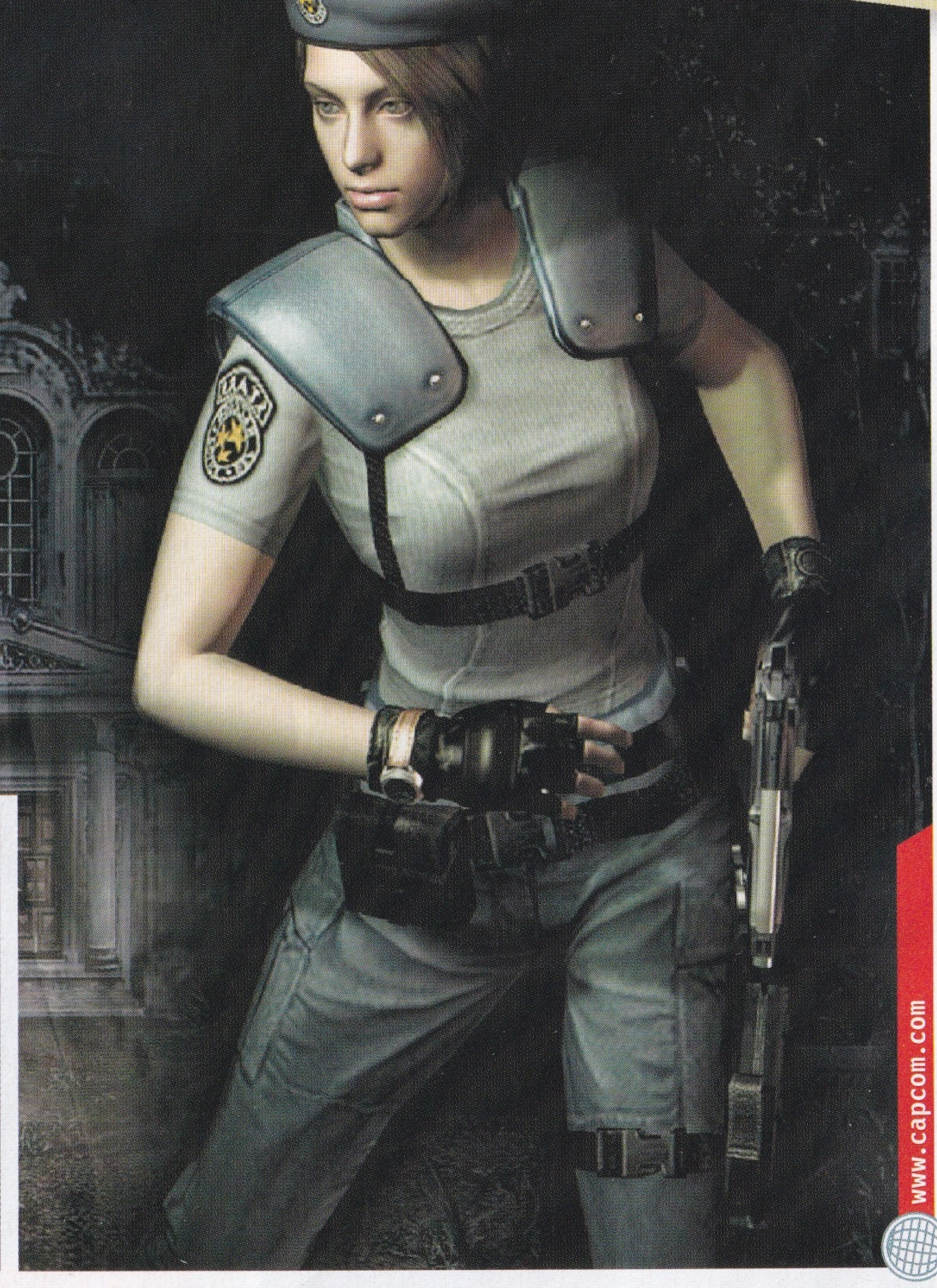
NAWET NIE WIESZ, ŻE...
Już za skromne 3 i pół tysiaka zielonych możesz mieć własny pancerz Mjolnir - ubranko ulubieńca wszystkich - Master 'Halo' Chiefa. Repliki produkowane są za zgodą Bungie i Microsoftu w niewielkiej fabryczce w Atlancie - Nightmare Armor.

WWW.NIGHTMAREARMOR.COM

RESIDENT EVIL 4 W GRUDNIU 2004

NGC

Capcom potwierdziło pogłoski, jakoby *Resident Evil 4* - jeden z nadzwyczaj nielicznych ostatnio gackowych exclusive'ów, miał się pojawić dopiero w grudniu 2004 r. Pytanie - czy wtedy ktoś jeszcze będzie grać na GameCube'ie?



www.capcom.com

DEAD OR ALIVE ONLINE ULTIMATE

XBX

Potwierdziło się, że Tecmo zmieniło nazwę własnej online'owej beat'em up *Dead or Alive Online* na *Dead or Alive Ultimate*. Zestaw *Ultimate* składający się ze zmodernizowanych *Dead or Alive* i *Dead or Alive 2* uderzy do sklepów wiosną.

www.tecmoinc.com

PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ?

hybryda first-person shooterów i role-playing, przemianowana została na *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.
PC Już w marcu w sprzedaży pojawi się *Lords Of The Realm III* - sequel popularnej strategii. Co przy tym ciekawe, sugerowana cena gry w Stanach Zjednoczonych to zaledwie 20 dolarów.
PC Duet Brat Design-CDV Software potwierdził, że jego *Breed* - first-person shooter o rozmachu *Halo*, rozmnoży się w tłoczni już w połowie marca.
PS2 XBX Evolved Games potwierdziło marcową datę premiery *Malice* - platformówki, której dane było przeżyć własną śmierć...
PS2 XBX Vivendi Universal Games potwierdziło pogłoski, jakoby jego *Van Helsing* - luźna adaptacja filmowego *Van Helsinga* z Hugh 'Wolverinem' Jackmanem w roli najsłynniejszego łowcy wampirów, pojawić się miała w sklepach równolegle do premiery filmu - w maju.
PS2 NGC Capcom ujawniło plan stworzenia także

JAPOŃSKIE SPECJAŁY

XBX

Nieliczni japońscy fani konsoli Microsoftu już wkrótce nabyć będą mogli Xpudło w dwóch niezwykłych kolorach: białym i niebieskim. Wersja biała pozwoli nabywcom cieszyć się grawerunkiem do 20 liter na przedzie konsoli oraz dołączoną przystawką do DVD i starterem Xbox Live. Niebieska natomiast będzie 'bundle packiem' z *Tecmo's Dead or Alive Online/Ultimate* oraz tak jak poprzednia, pasującym padem, przystawką do DVD i starterem Xbox Live.

www.scee.com

EUROPEJSKIE PYSZNOŚCI

PS2

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) powiadomiło, że już w marcu w sprzedaży znajdzie się specjalne, kolekcjonerskie wydanie PlayStation 2. Zestaw składać się ma z niebieskiej (wodnej) konsoli i dopasowanego do niej kolorystycznie kontrolera (DualShock 2). Cena za snobizm to 199 euro.

Poza zestawem dostępne będą niebieskie podstawki i karty pamięci (8 MB).

EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME R.I.P.

Namco przyznało w końcu, że całkowicie uzasadnione jest podejrzenie, jakoby jego *Extreme Force: Grant City Anti-Crime* - prequel *Dead to Rights*, został ostatecznie anulowany. Nie podano żadnego powodu tej decyzji, jednak fakt, że wciąż trwają prace nad *Dead to Rights II*, może świadczyć o chęci skoncentrowania sił i środków na produkcie już wypromowanym.

Dead to Rights II, tak nawiasem mówiąc, możemy oczekiwać jeszcze w tym roku.



www.deadtorights.com

SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA

playstationowej wersji *Killera 7* - jednej z nielicznych gier na NGC, która zasługuje na miano next-gen.

SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA

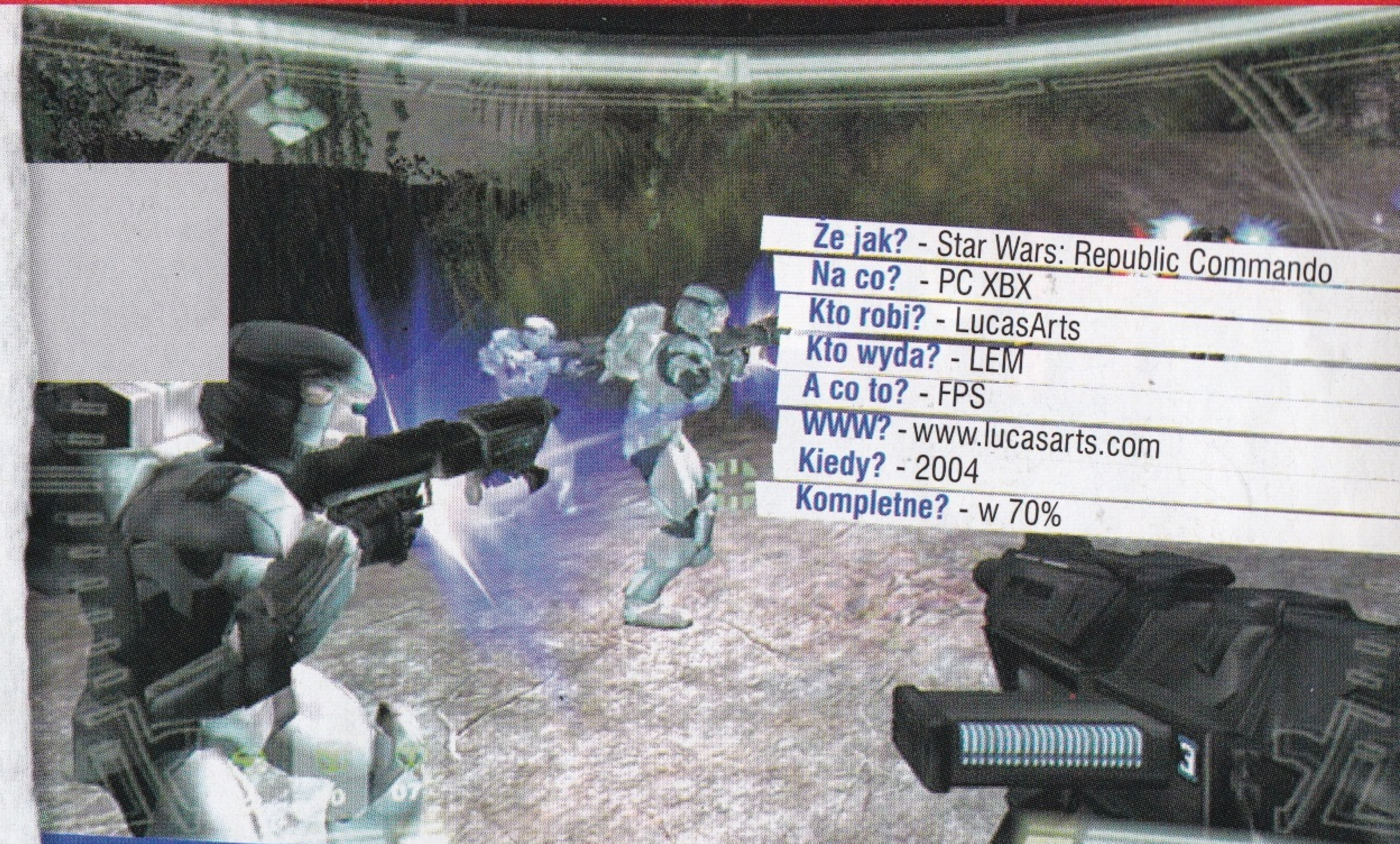
WWWypas

DRIV3R.COM

Jedyne miejsce w Sieci, z którego pociągnąć można zwiastuny i części *Run the Gauntlet* - filmu krótkometrażowego stworzonego przez Ridley Scott Association na potrzeby gry... *Driv3r*! Dodatkowo masa informacji i fotek - wszystko w temacie najnowszej inkarnacji szofera Tannera. Całość w klimatycznej oprawie audio-wideo (muzykę zaleca się wyłączyć), z highlightem w formie prędkościomierza... kursora myszy! Polecamy!



www.driv3r.com



Że jak? - Star Wars: Republic Commando
Na co? - PC XBX
Kto robi? - LucasArts
Kto wyda? - LEM
A co to? - FPS
WWW? - www.lucasarts.com
Kiedy? - 2004
Kompletne? - w 70%

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

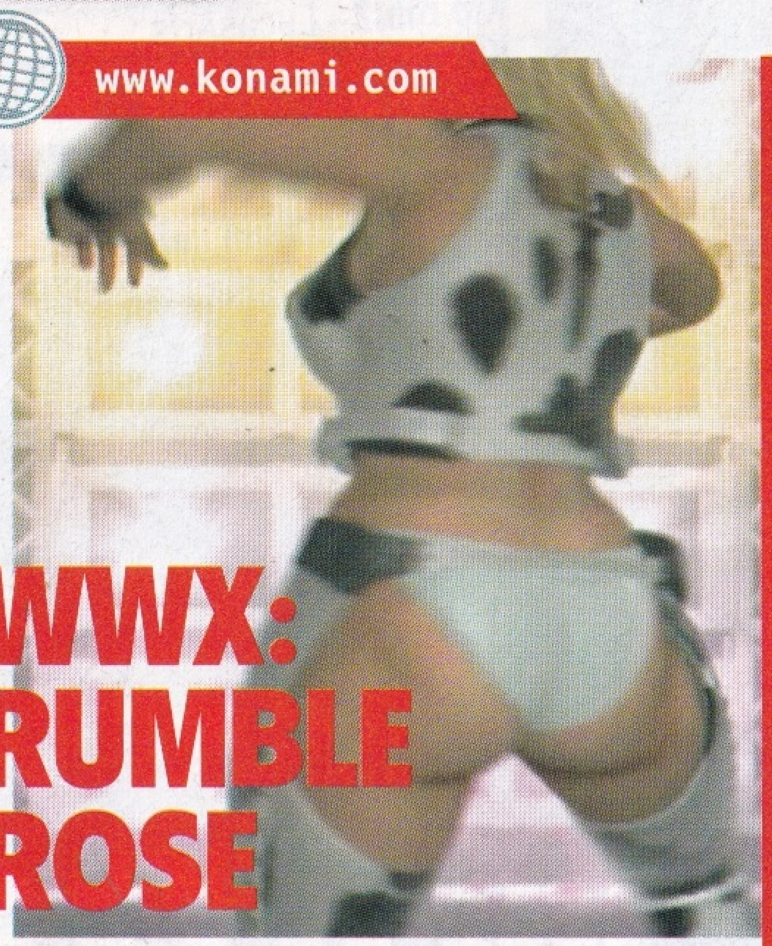
O Star Wars: Republic Commando usłyszeliśmy po raz pierwszy w czasie ubiegłorocznego E3. Zachwyciliśmy się świetnym (choć prerenderowanym) filmikiem z gry ukazującym „rajd" czteroosobowej grupy „praszturmowców", próbujących „zabezpieczyć" coś, co zdawało się być świątynią, a okazało... grobowcem. Urzeczeni klimatem jakby wprost z filmowego Obcego rzuciliśmy się na stronę przedstawicieli LucasArtsu tylko po to, by dowiedzieć się, że... niczego więcej się nie dowiemy.

I tak było aż do dziś. Dziś wiemy już, że Star Wars: Republic Commando to taktyczny first-person shooter tworzony na bazie technologii Unreala, dzięki której cechować się będzie klasyczną, ale bardzo szczegółową oprawą graficzną. Akcja Republic Commando rozgrywa się pomiędzy Ep. I a Ep. II, a więc podczas Wojen Klonów - szeregu starć sił Republiki z separatystami, m.in. na czerwonej Geonosis i zapewne kilku innych planetach niechętnych rządom Coruscant. Bohaterem gry jest elitarna drużyna Komandosów Republiki, złożona z czterech klonów Jango Fetta (hełm jednego z nich nosić będzie gracz). Elitarna nie znaczy jednak - niepokonana. Stąd też konieczność myślenia taktycznego, uzupełniająca celne oko i pewną rękę. Pamiętajcie - najpierw wchodzą granaty, po nich zaś dopiero my!

Szeregi Komandosów Republiki zasilimy najwcześniej latem.



www.konami.com



WWX: RUMBLE ROSE

PS2

Wrestling w Virusie_ to temat niezbyt popularny. Jedyną grą tego typu, jaką katujemy dla samej radości katowania jest *Def Jam Vendetta*. Już wkrótce jednak, bo jesienią, *DJV* wyparte zostanie przez *WWX: Rumble Rose* - wrestling z pannami w rolach zapaśniczek! *WWX: Rumble Rose* tworzone jest we współpracy ze specjalistami od filmów CG - Polygon Magic VSL - i oferować ma zarówno niezrównane doznania wizualne (np. compromising positions, czyli... pozbawienie elementów ubiorów), ale i interesujący system walki, pozwalający m.in. stworzyć własny styl walki i... obraźliwych gestów

SOLDIERS: HEROES OF WWII

PC



Codemasters otwiera drugi front. Po cudownie zapowiadającym się *Wartime Command* „mistrzowie kodu" zabezpieczyli - rękami ukraińskiej Best Way - przyczółek pod nazwą *Soldiers: Heroes of World War II*. Samo *Soldiers* to gra taktyczna w czasie rzeczywistym i perspektywie trzeciej osoby, prezentująca się jak „wojenny hit kinowy". Trzy kampanie - aliancka, radziecka, niemiecka, zróżnicowanie założeń poszczególnych zadań i znakomita oprawa audio oraz wideo każą wierzyć, że i ten atak Codemasters zakończy się powodzeniem.

Soldiers: Heroes of World War II w bój pójdą latem.

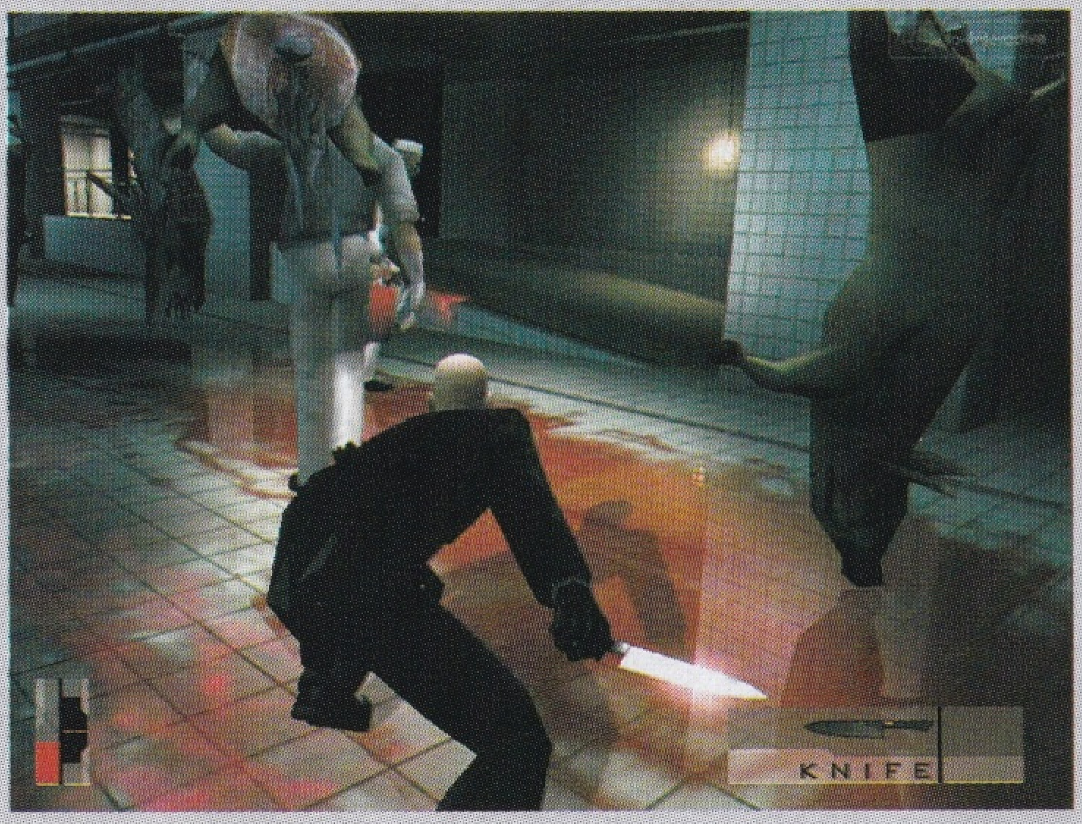
www.codemasters.co.uk/soldiers/

HITMAN 3: CONTRACTS - SCREENY

Duet IO Interactive-Eidos opublikował pierwsze screenshoty z *Hitman 3: Contracts*, czyli kolejnego zbioru niegrzecznych przygód najsłynniejszego wirtualnego zabójcy świata - Tobiasa „No. 47" Reipera. Przypominamy także, że wypełnianie *Kontraktów* rozpoczniemy już w czerwcu.

PC
PS2
XBX







www.hitmancontracts.com

METROID PRIME 2

NGC

Nintendo potwierdziło dobiegające nas zewsząd pogłoski, jakoby majowe E3 miało być sceną, na której po raz pierwszy zaprezentuje się *Metroid Prime 2*. Ten kosmiczny first/third-person shooter, z dzielną Samus Aran w roli głównej (nie zmienia się sprawdzonej formuły), tworzony jest przez amerykanskie Retro Studios (nie zmienia się zwycięskiej drużyny) i jak wieść niesie - oferować ma, prócz sięgającej gwiazd kampanii single player, tryb multiplayer (split screen).

www.nintendo.com

CENA PSP?

PS2

Jeśli prawdę mówi brytyjski tygodnik branżowy - *MCV* - PlayStation Portable, czyli coś, co umożliwi wejście Sony w świat konsol przenośnych, kosztować ma w Europie ok. 1600 złotych. Niższe niż zazwyczaj miałyby być natomiast ceny gier. I choć nie należy uznawać tej kwoty za wiążącą, odwrócenie klasycznego modelu sprzedaży (straty na hardware, zyski na software) jest w jakiś niewytłumaczalny sposób prawdopodobne...

www.hitmancontracts.com

PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

XBX Nadejście drugiej generacji konsol nowej generacji (next^2 gen?), a ściślej daty premier następców PlayStation 2, Xboxa i GameCube'a, to temat - z braku pewnych informacji - rozważań wyłącznie akademickich. Niepewność tę pogłębiają jeszcze sprzeczne wypowiedzi 'executives' firm-matek. Nie tak dawno np. szef japońskiego Microsoftu pytany o przygotowania do kolejnego starcia z produktami Sony i Nintendo odpowiedział, że nie należy się spodziewać Xboxa 2 (określanego również jako Next) przed rokiem 2006. Jednocześnie zaś dochodzą nas pogłoski, jakoby jego premiera miała się odbyć jeszcze... w 2004 r.! Jedno jednak wiemy na pewno: że nic nie wiemy na pewno.

XBX Duet Vivendi Universal Games-Starbreeze Studios ujawnił wreszcie tytuł własnego *Projektu Hollywood*. Jest nim *Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* - adaptacja filmowych *Kronik Riddicka*, czyli prequelu kultowego (w niektórych mrocznych kręgach) filmu s.f. *Pitch Black*. Niestety, w momencie oddawania pisma do druku o *Riddicku* wiedzieliśmy

PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

www.tiwak.com

XBX

TORK ŻYJE?



Prehistoryczna (fabularnie) platformówka 3D - *Tork* - tworzona dla Microsoftu przez francuskie Tiwak i anulowana niedługo po tym, jak Microsoft przestał się nią interesować, ma jednak - jak się okazuje - szansę, by ujrzeć światło dnia. To dzięki rodakom Tiwak - UbiSoftowi, który po podwójnym uderzeniu - *Prince of Persia, Beyond Good & Evil* - ma spore szanse na stanie się królem gier tego typu.

Czy *Tork* zasili plan wydawniczy UbiSoftu - zobaczymy.

www.squaresoft.com

FINAL FANTASY X-2/3 MILIONY

PS2

Square Enix ujawniło z dumą, że już ponad 3 miliony klientów dało się nabrać na wdzięki nowej, lepszej Yuny - bohaterki *Final Fantasy X-2*.

PC XBX

THIEF: DEADLY SHADOWS?

Duet ION Storm-Eidos potwierdził, że nowy *Thief* - kolejne po *Deus Ex: Invisible War* dzieło Ion Stormu, wyjdzie z cienia jako *Thief: Deadly Shadows*.

DDR EXTREME

To była tylko kwestia czasu. Konami powiadomiło o planach wydania kolejnej części przebojowej serii *Dance Dance Revolution*. Ta, opatrzona podtytułem Extreme, pozwoli bawić się przy 200 minutach licencjonowanej muzyki i po raz pierwszy - teledysków. Potwierdzony został także powrót Oni Mode - w którym dopuszczalne są jedynie 4 błędy pod rząd, nim zakończy się „przesłuchanie".

DDR Extreme pojawi się jesienią wyłącznie - przynajmniej początkowo - na PS2.

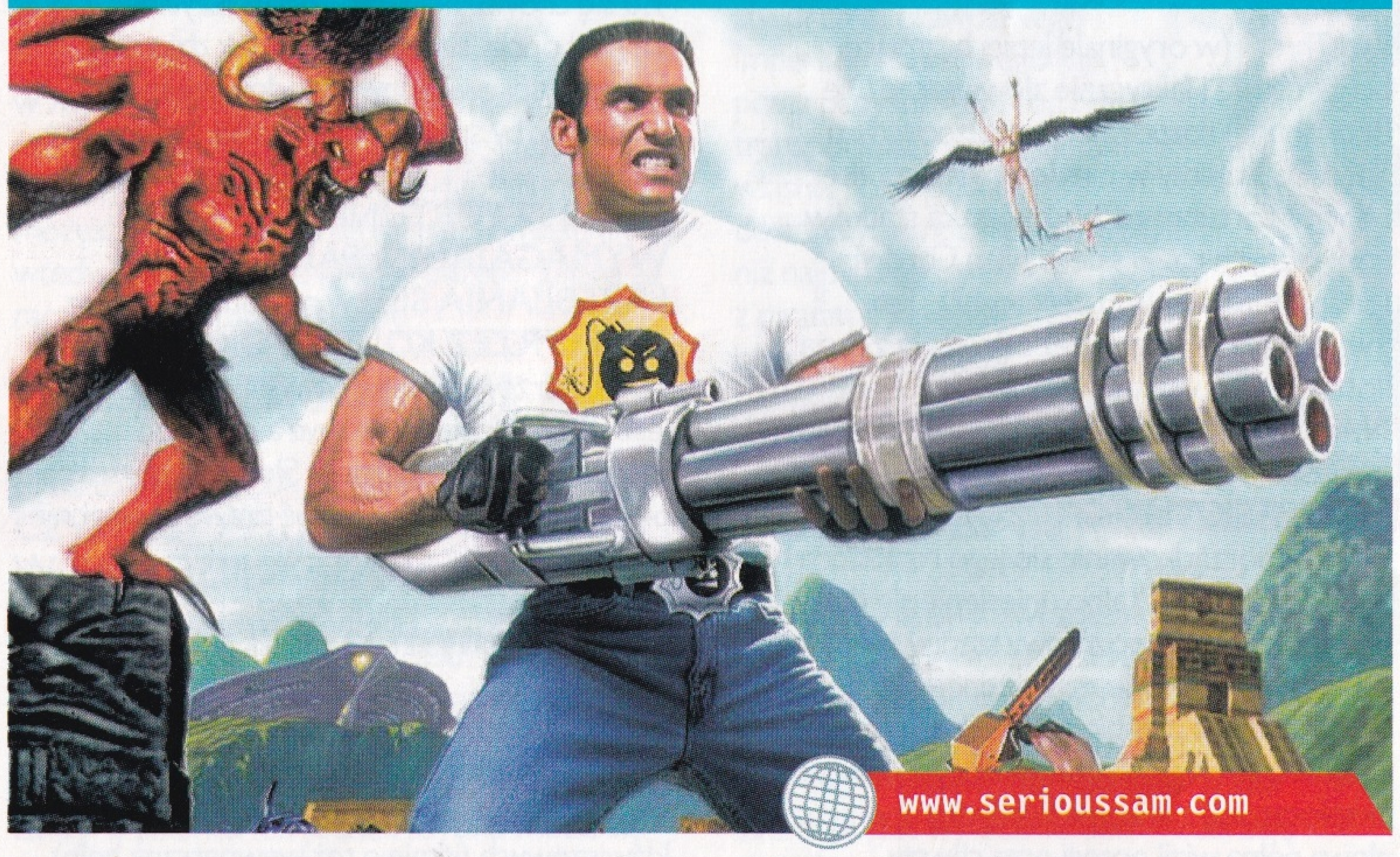
www.konami.com/ddrextreme

SERIOUS SAM: WORD TO THE MOTHERSHIP

PS2 NGC

Historia Croteamu to dobry materiał na film instruktażowy „od zera do bohatera". Ta chorwacka grupa nie bacząc na niekorzystne notowania developerów z państw byłego bloku, wzięła się i zrobiła *Serious Sama* - oldschoolowego first-person shooteran, który szturmem wziął rynki i serca graczy na całym świecie. Co więcej, mimo upływu blisko dwóch lat od jego premiery dobra passa *Serious Sama* wcale się nie kończy i do ujawnionego już wcześniej *Serious Sama 2* (PC XBX) dołączył *Serious Sam: Word to the Mothership* na „pleję" i „gacka". Ten tworzony jest przez brytyjskie Climax i podobnie jak „duży sequel", wykorzystywać ma m.in. pojazdy, także we wściekle szybkim multiplayu (w przypadku PlayStation 2 - również online).

Słówko (lub trzy) do statku-matki *Serious Sam* szepnie już wiosną.



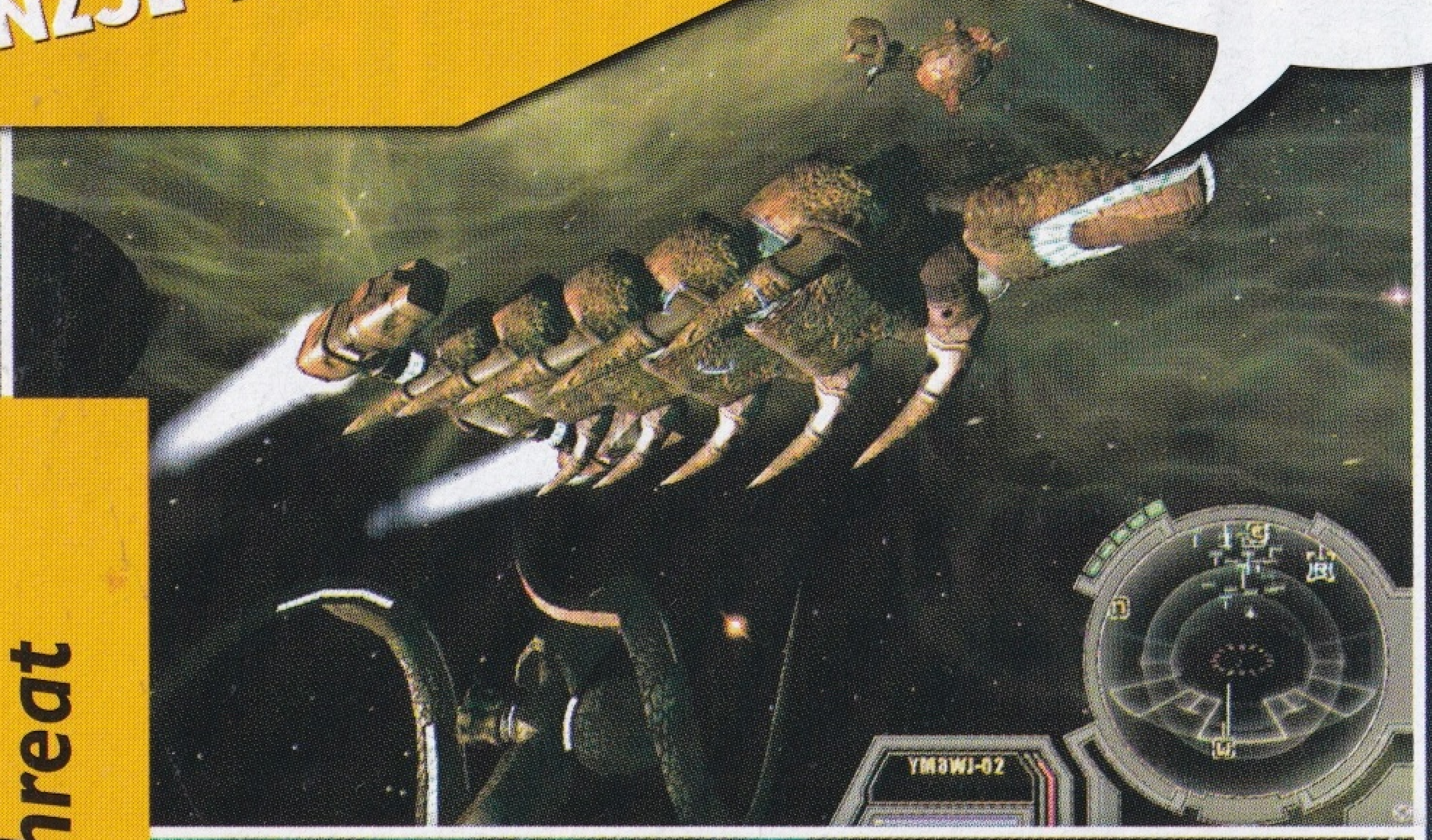
www.serioussam.com

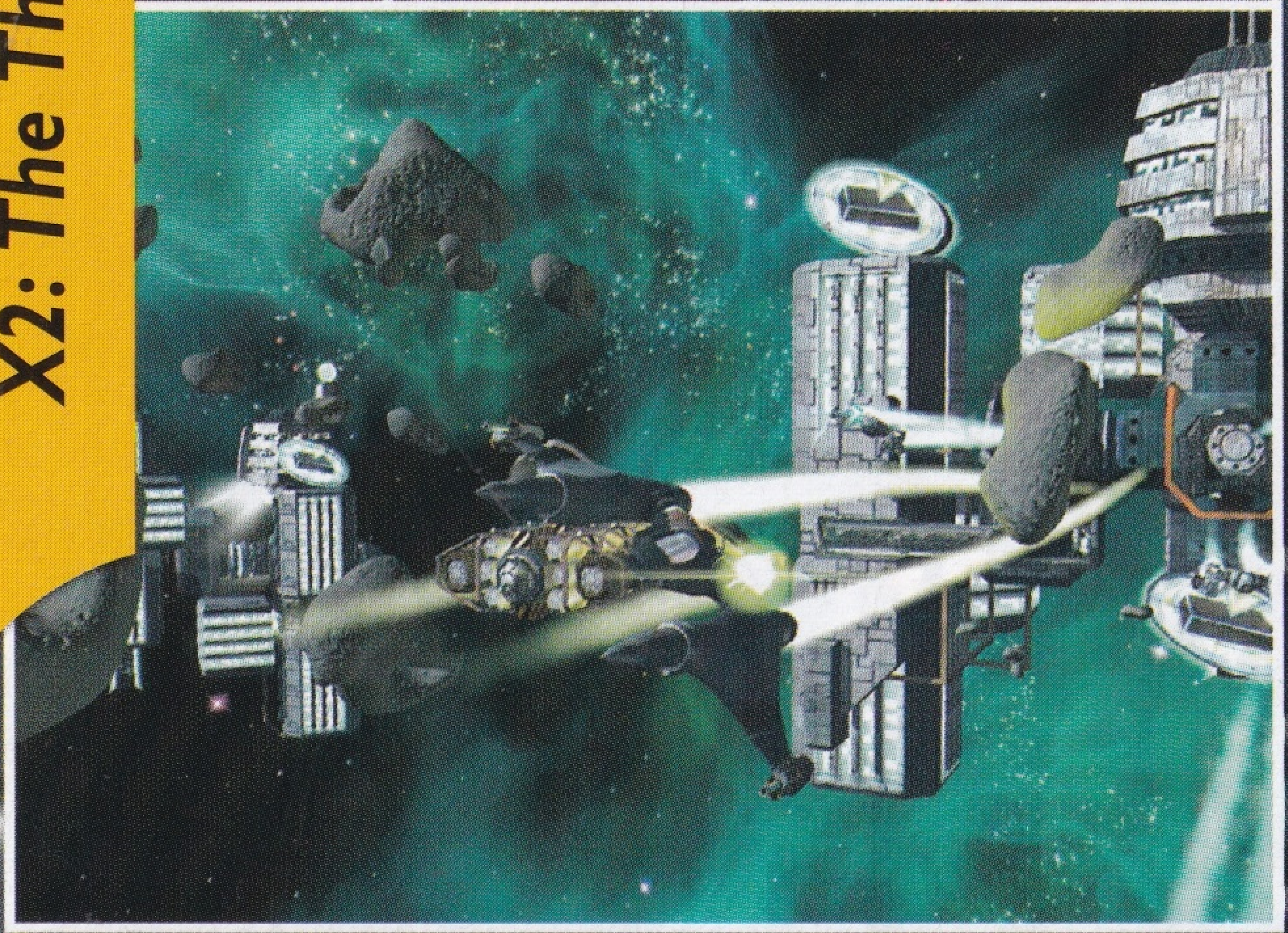
SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

tyle tylko, że głosu wirtualnemu Riddickowi użyczy Riddick prawdziwy - Vin Diesel. Resztę skrywał nieprzenikniony mrok...

▶ PS2 *D&D: Forgotten Realms* to tytuł kolejnej 'role-playing lite' serwowanej nam przez Atari. Atutem tej próby wyciągnięcia kaski z kieszeni graczy jest jego twórca - Stormfront Studios (*Pool of Radiance*, ale i *LotR: The Two Towers*), i współtwórca scenariusza - popularny autor powieści fantasy i s.f. *R.A. Salvatore*.

SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRU







Testowano na... PC....

X2: The Threat

Kosmiczny Morrowind!

DAWNO, dawno temu w odległej galaktyce był... kosmos. Ostateczna granica czy jakoś tak. W każdym razie środowisko naturalne dla statku (tu, wstaw ulubiony rzeczownik), który zwiedza, walczy, handluje i ogólnie zajmuje się wszystkim, czym powinien się zajmować klasyczny kosmiczny freelancer od czasów prehistorycznej Elite.

_Życie jest nowelą

X2: THE THREAT - DZIEŁO NIEMIECKIEGO EGOSOFTU, TO LUŹNY SEQUEL WYDANEGO W 1999 R. *X: BEYOND THE FRONTIER*. „Luźny", bo bardziej przypomina jego extension - *X-Tension*. Świat gry to ponownie *X-Universe* (Egosoft przymierza się także do jego wersji online, czyli czegoś na skalę *Earth & Beyond*, czy może raczej *EVE Online*) i ponownie przyjdzie nam sprawdzić, ile prawdy kryje się w słynnym „od zera do bohatera" i jakie to straszliwe tajemnice skrywa historia jego rodzinki oraz nie inaczej, jego samego. Niczym też niezwykłym jest tytułowa „groźba", która wiąże się z - no, zgadujcie - nowymi Obcymi, którzy nagle wyroili się nie w tym miejscu, w którym powinni.

_Die Bedrohung

The Threat (w oryginale lepiej brzmiące, bo gardłowe i faktycznie złowieszcze Die Bedrohung) rozpoczyna się przeciętnym intro. Poznajemy w nim losy naszego alter ego - niefortunnego złodziejaszka statków kosmicznych nazwiskiem Julian Gardna (Julian?! Czemu nie Euzebjoosh?). Ten - wyciągany za uszy przez człowieka z dużą ilością srebra w mundurze (MÓWI, ŻE NAZYWA SIĘ BAN DANNA, ALE CZY MOŻNA ZWAĆ SIĘ TAK SAMO, JAK PRZEPASKA NA CZOŁO?) - do wyboru ma: podporządkowanie się jego rozkazom i wolność (i statek!) albo uniesienie się dumą i... więzienie. Jako że rozmowy stanowią jedynie zabieg formalny i nie mają żadnego faktycznego wpływu na ich przebieg, Euz... Julian kończy ostatecznie na pokładzie własnego nowego Eksploratora, z kilkoma kredytkami w kieszeni i głową pełną wizji potęgi oraz chwały.

_Pierwsze wrażenie...

Sięgnięcie po laury nie będzie jednak rzeczą prostą, gdyż *X2: The Threat* nie lubi własnych graczy. Jest im nieprzyjazne jak fiskus niepaństwowej działalności gospodarczej. Interfejs jest nieprzejrzysty tak, że nawet *Falcon 4.0* się chowa. Nawet tutorial, skrywający się pod opcją 'simulator', jest tak dziurawy, że weterani gwiezdnych wędrówek mają problemy, by spełnić oczekiwania instruktora. KIEPSKIE JEST STEROWANIE I NIEZBYT FORTUNNY INTERFEJS, WYMAGAJĄCY UPARTEGO PRZEBIJANIA SIĘ - w real time'ie, tj. bez pauzy - PRZEZ KOLEJNE OKNA oraz kolejne drzewka funkcji. Wrogie n00bom jest także założenie, że save'a dokonać można wyłącznie na stacji. Słowem, gorszego pierwszego wrażenia zrobić prawdopodobnie się nie dało.

_...Błędnym bywa

Mimo wszystko twórcom X2 należy się kudos. Zmiana myszy na joy, nabycie paru zwyczajów i wyuczenie się paru skrótów klawiszowych (istnieje też wewnętrzny help) sprawiają, że mniej więcej po 3 godzinach gry interfejs przestaje ostatecznie stać pomiędzy graczem a nią samą. Okazuje się także, że istnieje możliwość wykupienia „ubezpieczenia" pozwalającego zapisywać stan gry w przestrzeni. Wtedy, po przetarciu pierwszych szlaków, pozostaje tylko zmierzyć się z tym, co

METRYCZKA

Producent: Egosoft
Dystrybutor: Play
Cena: 49
Platforma: PC
Gatunek: sim/handlówka
Multiplayer: nie (czekamy na X-Universe Online)

GRAFA_17/20
KOSMOS I STATKI - ROZMACH IŚCIE KOSMICZNY! Pełne DirectX 8.1!

MUZA_6/10
NIEZŁE EFEKTY SPECJALNE. SOUNDTRACK - nieprzeciętnie dobry. Dialogi - bardziej czytane niż mówione.

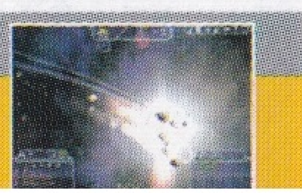
MIÓD_45/50
CAŁE TONY! TAK DUŻO, ŻE WYPADAŁOBY KUPIĆ STACJĘ, parę transportowców i rozkręcić biznes .

DŁUGOŚĆ_20/20
TO JUŻ ZALEŻY WYŁĄCZNIE OD TEGO, jakim graczem jesteś.

17+6+45+20=......

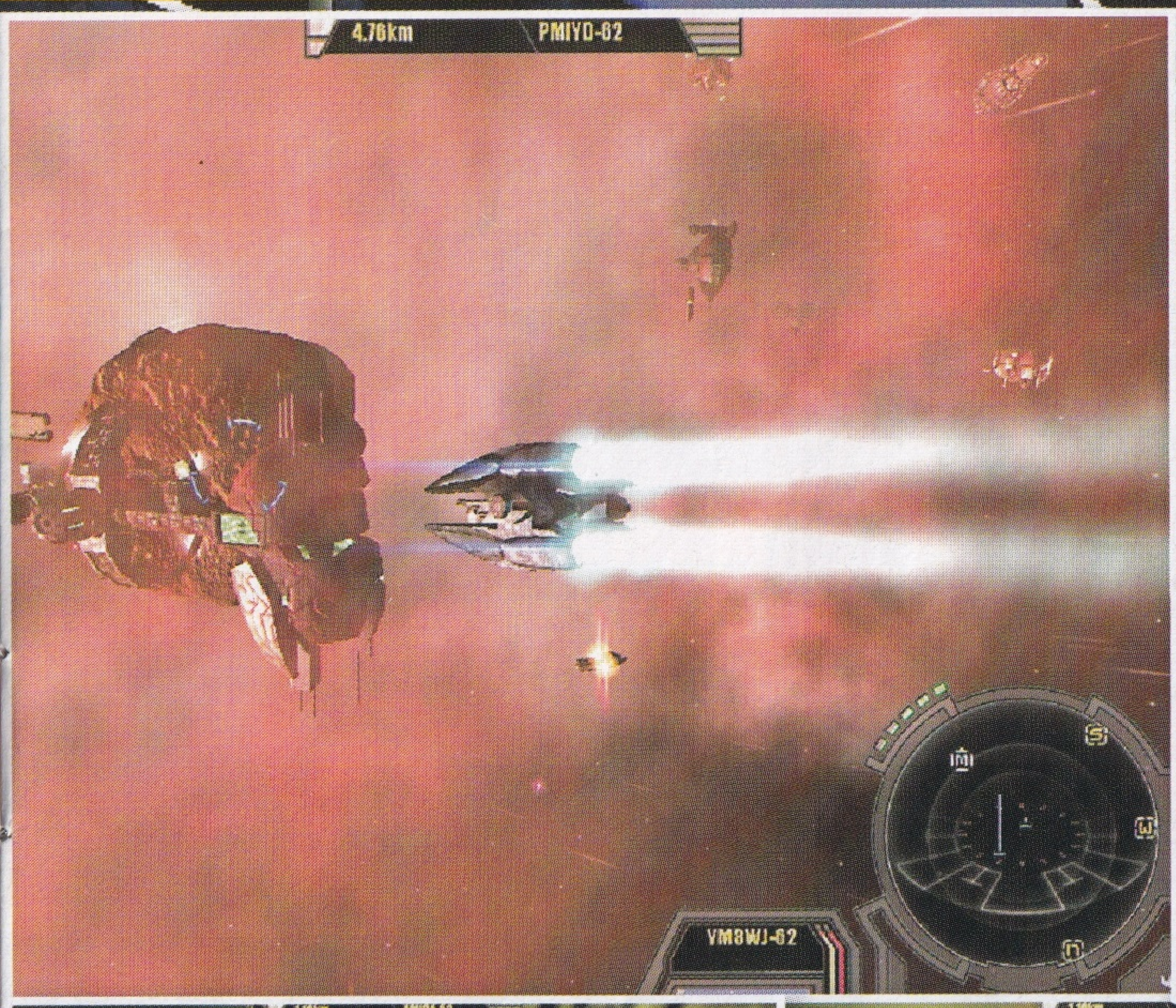
SPRAWDŹ TO!

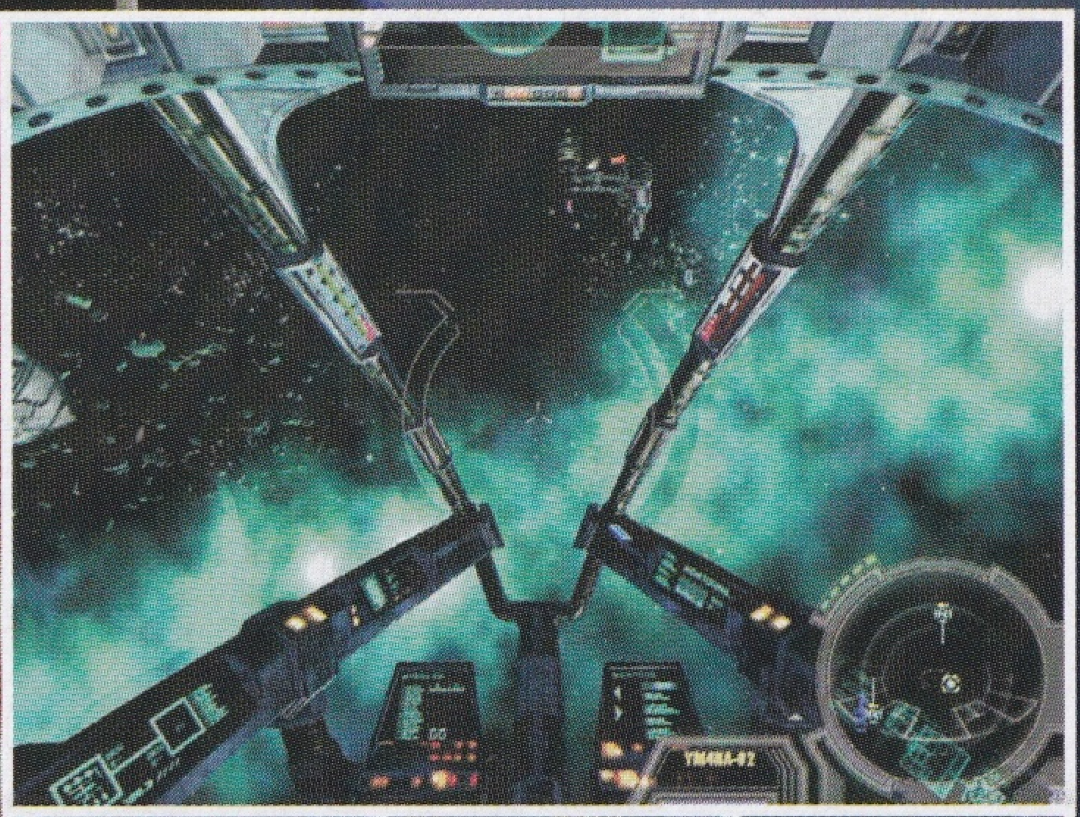
wymagania sprzętowe
800 MHz
128 MB RAM
karta graficzna 32 MB



ALTERNATYWY

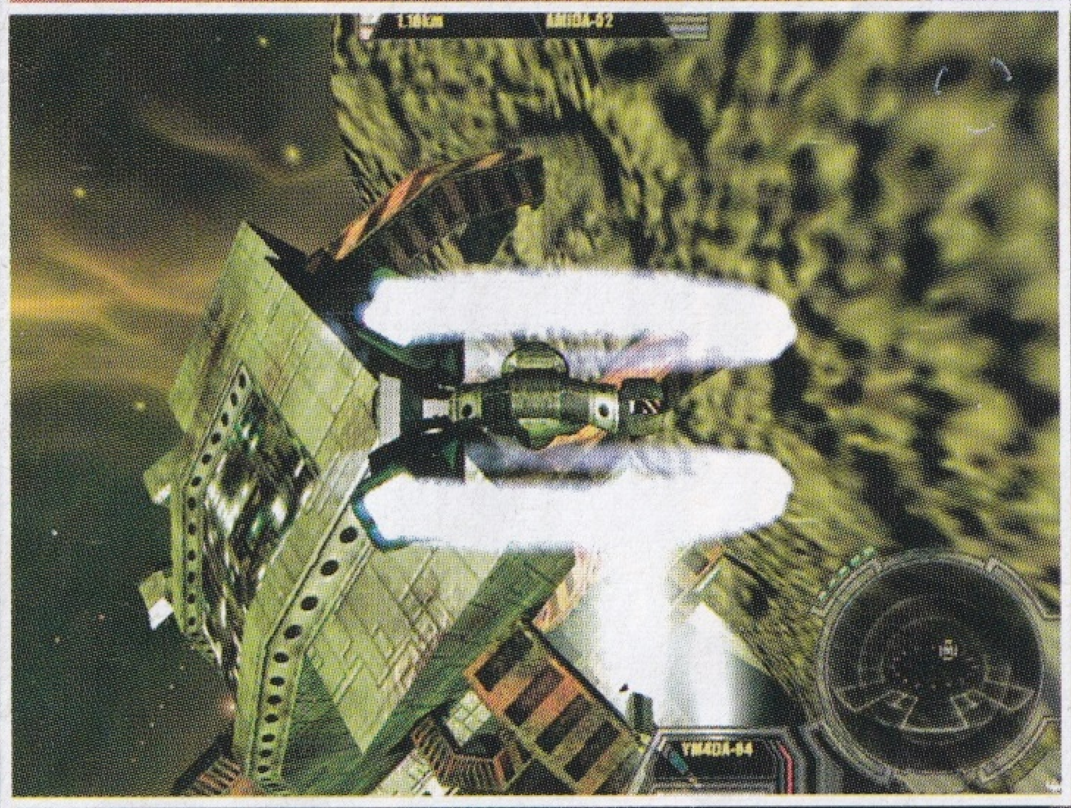
Freelancer
W gruncie rzeczy alternatyw brak. Podobny rozmach jednak cechować miał Freelancera, więc być może właśnie tam kryje się to, czego nie znaleźliście w X2.



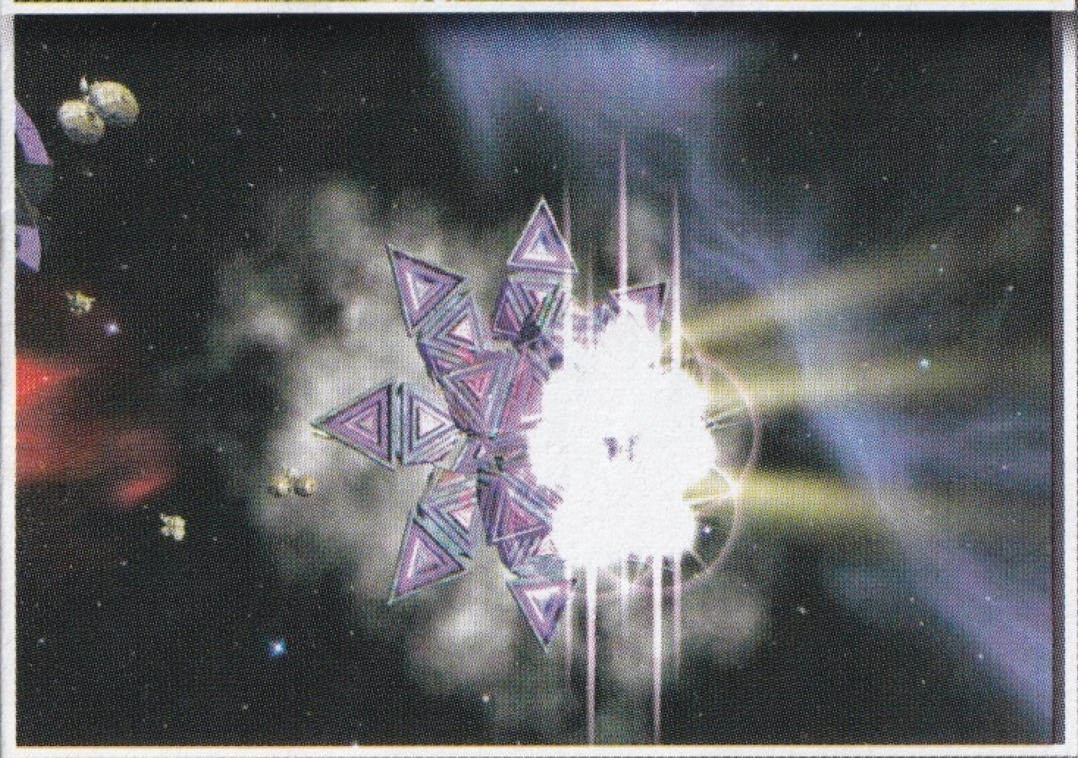












w X2 najgroźniejsze, a zarazem najwspanialsze - całkowitą wolnością sposobu spędzania czasu w X-Universe. Nawet z misji „bandany" możesz zrezygnować niemal natychmiast, ale wtedy okazuje się, że nikt już Euzeb... Juliana za rączkę prowadzić nie będzie...

_FREEEEEEDOOOOM!

PRÓBA OBJĘCIA MYŚLĄ TEGO, CZYM JEST *X2: THE THREAT* JEST W ZASADZIE SKAZANA NA NIEPOWODZENIE. Podstawowym założeniem jego twórców było „uwolnić graczy" i rzecz rzadka w grach komputerowych - Niemcy z iście teutońską determinacją sprostali temu zamiarowi. Julian zaczyna jako kurier, jednak szybko może się przeobrazić w policjanta, łowcę nagród czy pirata albo zwykłego odkrywcę! A im dalej, tym ciekawiej - pojawi się funkcja kierowania całymi flotami ogromnych niszczycieli czy posiadania stacji kosmicznej! Naturalnie podejmowane wybory odbijać się będą w reakcjach istniejących w X-Universe frakcji - Julian zdobędzie nie tylko przyjaciół i nagrody (np. stopnie wojskowe), ale wrogów i pewność bycia atakowanym gdziekolwiek ich los ze sobą zetknie.

_Po czemu ta stacja?

Po paru dniach spędzonych w X-Universe widoczne staje się, że niemal cała para X2 idzie w... handel! To on stanowi motor poczynań większości graczy, z lubością porównujących obecny stan konta z tym, co Julian miał na początku. **HANDEL W WYKONANIU X2 NIE JEST JEDNAK WCALE NUDNY.** Żywa ekonomia i możliwość stworzenia prawdziwego imperium handlowego (np. przez pozyskiwanie rud i ich transport przy wykorzystaniu własnej floty) potrafią dostarczyć emocji nie mniejszych niż najpiękniejszy choćby młyn z piratami. Inna rzecz, że walkom brakuje nieco finezji, kojarzonej z typowymi przedstawicielami space combat simów - grami serii *X-Wing* czy *Freespace*.

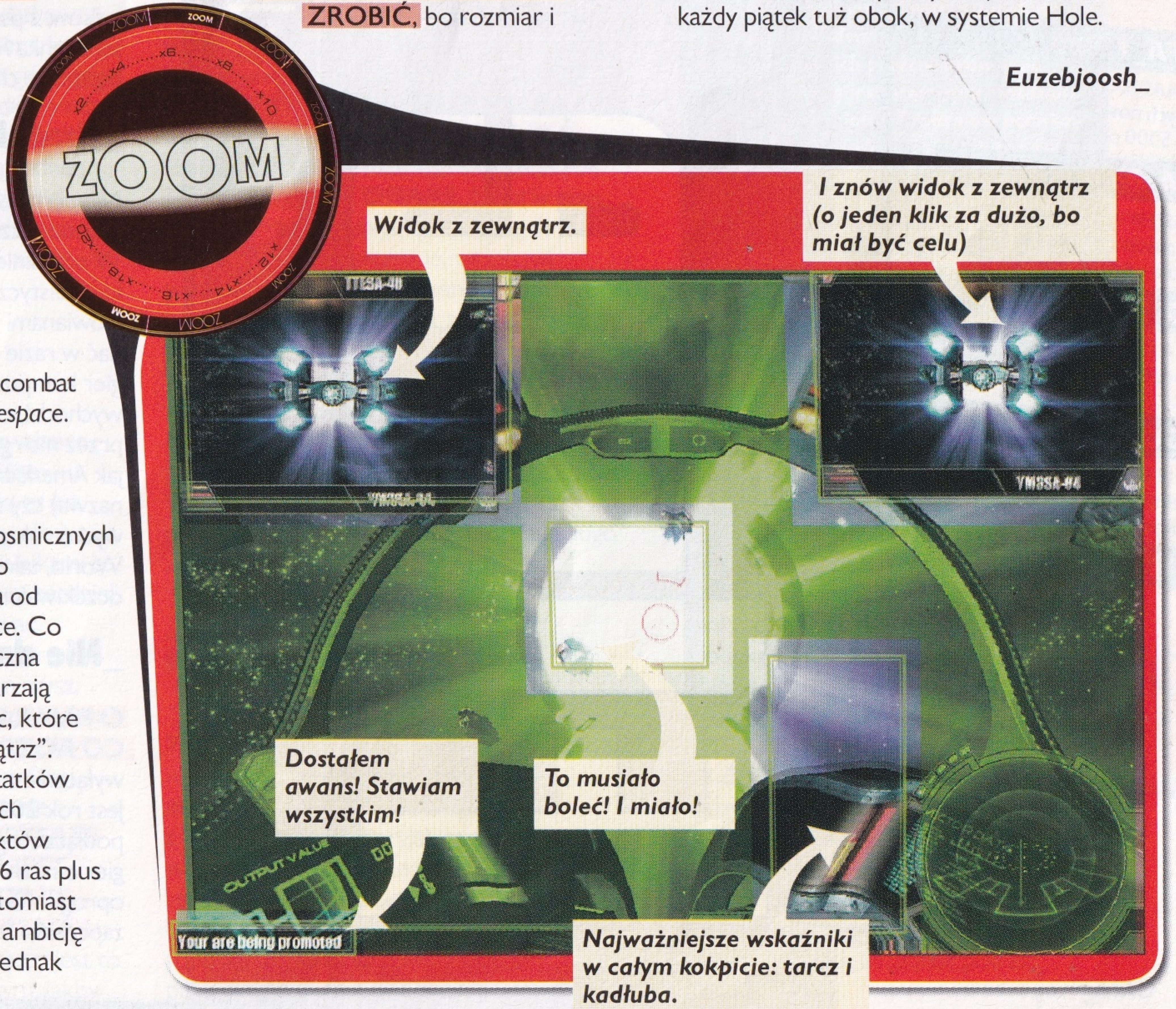
_Widoki za darmo

Egosoft to prawdziwi spece od kosmicznych wizji. Ich X-Universe jest nie tylko wiarygodne, ale i zróżnicowane, a od czasu do czasu także zachwycające. Co przy tym ciekawe, nie cała kosmiczna sceneria jest wyłącznie tłem - zdarzają się całe pola asteroidów i mgławic, które można zwiedzić także „od wewnątrz". Podobać się także może design statków (kompletnych do trójwymiarowych kokpitów włącznie) i innych obiektów made by istoty rozumne (łącznie 6 ras plus die Bedrohung). Nie mogą się natomiast podobać animacje. Egosoft miało ambicję stworzenia wiarygodnej mimiki, jednak efekt jest wyłącznie przerażający. Spójrzcie w kulki symbolizujące oczy pani wiceprezes TerraCorp - kto wytrzyma minutę bez dreszczy, może rwać uszy gundarkom.

_Elite 4?

***X2: THE THREAT* TO PRODUKT NIEŁATWY POD KAŻDYM WŁAŚCIWIE WZGLĘDEM. NIEŁATWO BYŁO GO ZROBIĆ,** bo rozmiar i kompleksowość świata X-Universe mogłyby dać w kość nawet firmie rozmiarów Microsoftu. **NIEŁATWO WYDAĆ,** bo produkty tego typu sprzedają się marnie. **NIEŁATWO WRESZCIE** - graczom **- PRZEBIĆ SIĘ PRZEZ SKORUPĘ ZŁYCH ROZWIĄZAŃ** - sterowania i interfejsu. Jednak wierzcie mi - warto to zrobić, bo pod powierzchnią kryje się prawdziwy skarb. A jeśli poczujecie się oszukani - nie ma sprawy. Mój Titan czeka w każdy piątek tuż obok, w systemie Hole.

Euzebjoosh_

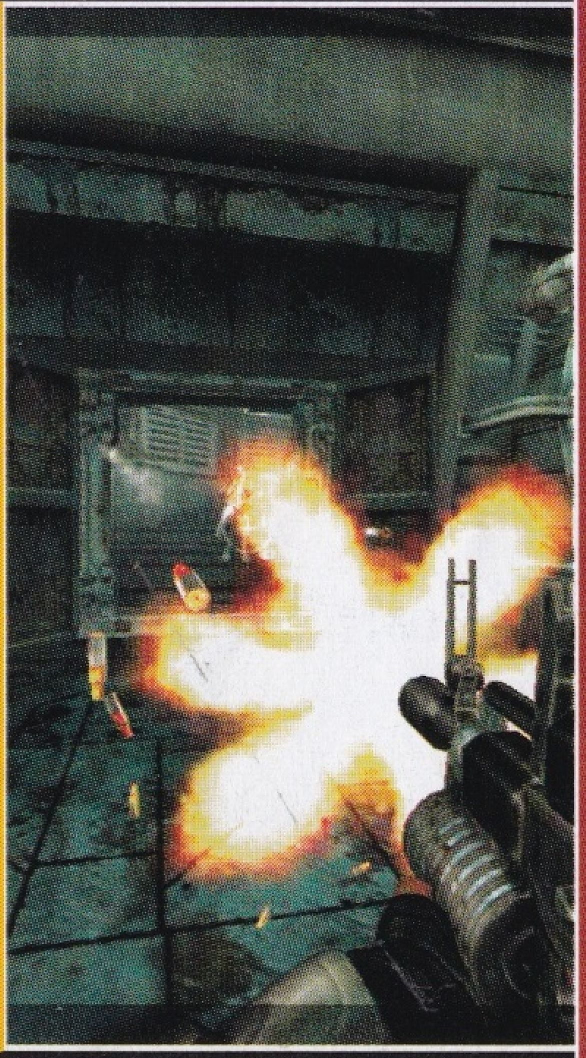


CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZ

Testowano na... PC ....

Fire Starter



SMS

Strzelanka rodem zza wschodniej granicy. Ostra rozwałka na futurystycznej arenie w rytm dobrego techno.

METRYCZKA

Producent: GSC Game World
Dystrybutor: Russobit
Platforma: PC
Gatunek: gra akcji/FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_13/20
OPTYMALIZOWANA dla kart graficznych nowej generacji. Postacie mają do 5000 poligonów.

MUZA_8/10
PRZYGRYWAJĄCE w tle ostre techno dobrze pasuje do masowej rozwałki. Przeciętne odgłosy dźwiękowe.

MIÓD_25/50
SZYBKA i krwawa akcja. Nie ma chwili odpoczynku, akcja pędzi jak szalona.

DŁUGOŚĆ_15/20
16 AREN w trybie single player. To w pełni wystarcza, bo i tak nudzi się w połowie.

13+8+25+15=......

SPRAWDŹ TO!

wymagania sprzętowe
PIII 1 Ghz
25 MB RAM
karta graficzna 32 MB

Fire Starter

Ruski Quake dla ubogich...



Chłopaki zgotowali nam gorące powitanie.



Wnętrzności wrogów ozdobią nasze ściany.

JEŚLI wraz z nowym rokiem przepełnia was adrenalina i macie ochotę skopać kilka tyłków, z pewnością zainteresuje was nowa strzelanka *FireStarter*. A i tak później ze złości będziecie chcieli skopać kolejne... :)

_Bratnie narody

Nie ukrywam, że bardzo lubię naszych sąsiadów zza wschodniej granicy. W odróżnieniu od mięczaków z kapitalistycznego zachodu, z braćmi Słowianami można nieźle popić, a i w mordę dać w razie potrzeby potrafią. Robienie gier komputerowych też całkiem nieźle im wychodzi, czego dowodem są stworzone przez nich gry strategiczne, chociażby takie jak *American Conquest* (hehe, odpowiednia nazwa) czy też *Kozacy*. Obydwa te tytuły wydało ukraińskie studio GSC Game World, tak więc od ich najnowszej produkcji oczekiwałem wiele. Stanowczo za dużo.

_Nie daj się zabić

O FABULE W GRZE NIE MA SIĘ CO ROZPISYWAĆ - kilka słów skreślę wyłącznie z recenzenckiego obowiązku. Jest rok 2010 i wcielamy się w gracza podłączonego do nowoczesnej konsoli gier o nazwie FireStarter. Niestety w oprogramowanie wdarł się wirus (redakcja zapewnia, że nie ma z tym nic wspólnego!), przez co nie możemy przerwać gry, a jedynym sposobem na uwolnienie się z pułapki jest jej ukończenie w 48 godzin. Bla, bla, bla - idziemy mordować! Sam cel gry również można zawrzeć w kilku słowach - znajdujemy się na futurystycznej arenie i naszym celem jest po prostu przeżyć! **NIE BIEGNIEMY WCIĄŻ DO PRZODU, NIE ROZWIĄZUJEMY ZAGADEK - TYLKO PRZEBYWAMY W ŚCIŚLE OKREŚLONYM POMIESZCZENIU** (czasami dość dużych rozmiarów) **I ELIMINUJEMY WSZYSTKO, CO TYLKO SIĘ W NIM POJAWI.** Prawda, że proste? Gra z założenia miała przypominać potyczki multiplayer, jakie toczy się chociażby w *Quake'u 3 Arena*. Czyli walka, walka i jeszcze raz walka.

_Dużo strzelania, troszeczkę RPG

Aby gra nie była nudna, producenci zawarli w niej kilka dodatkowych atrakcji. Wprowadzono elementy rodem z RPG i olbrzymią liczbę borni (patrz: ramki). Jak na grę FPS przystało, na każdej arenie porozrzucano też apteczki, pancerze, różne rodzaje broni i amunicję. Potworów do ubicia też jest sporo (ponad 20) i muszę przyznać, że różnią się one nie tylko wyglądem. Zdecydowanie odróżniają je siła, szybkość i wytrzymałość, jednak najciekawsze jest to,



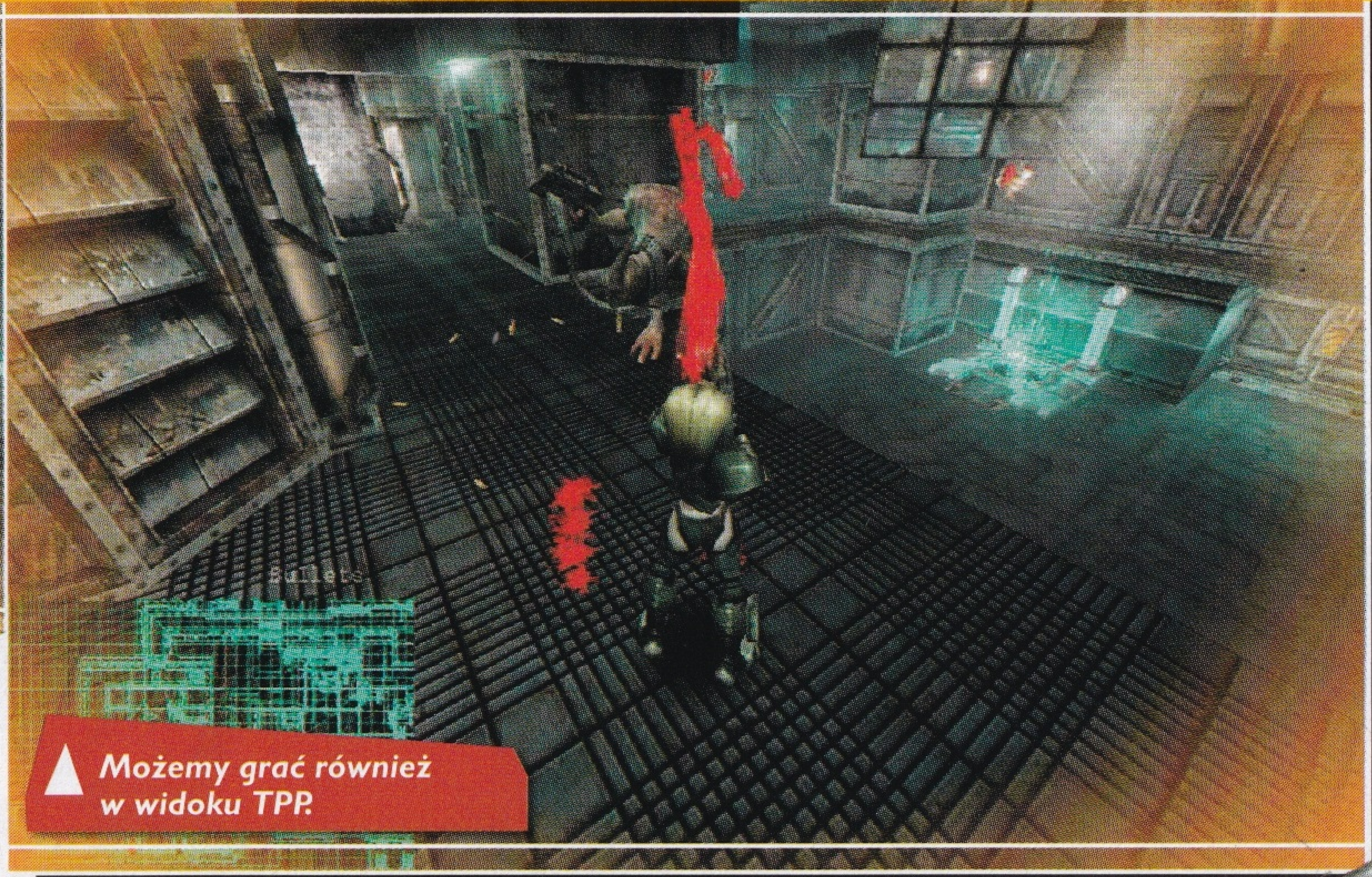
ALTERNATYWY

Hired Team: Trial

Kolejna strzelanka zza wschodniej granicy. Niczym w trybie walki multiplayer zmagamy się z inteligent-



Latające metalowe kule są równie zabójcze co wielkie potwory.



Możemy grać również w widoku TPP.



Tak wygląda krasnolud w wersji futurystycznej.



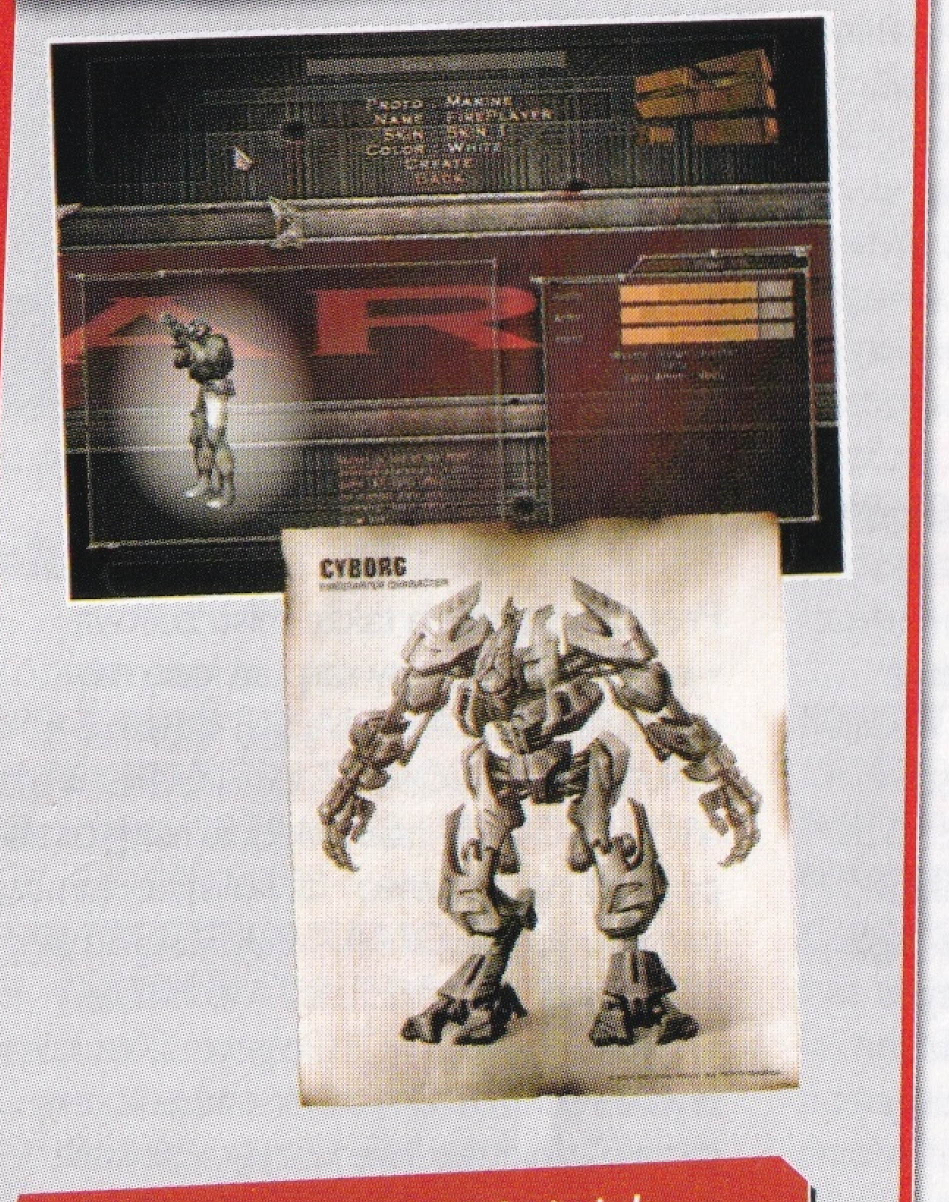
Wszystkie kotki idą do nieba.

że atakują w charakterystyczny dla siebie sposób. I tak oto, niektóre rzucą się do frontalnego ataku, inne będą czaiły, starając wciągnąć nas w pułapkę, jeszcze inne będą polowały na nas grupowo!

_No to gramy!

SAMA ROZGRYWKA JEST DOŚĆ SCHEMATYCZNA, ACZKOLWIEK EMOCJONUJĄCA. Co pewien czas otrzymujemy komunikat, że na arenie pojawił się nowy przeciwnik, więc naszym celem jest go znaleźć i ubić (nim on zrobi to samo). Po jego uśmierceniu pojawia się kolejny - i tak cały czas. Plusem gry jest to, że nie można w niej stać w miejscu - co pewien czas otrzymujemy komunikaty o pojawieniu się artefaktu, który trzeba znaleźć i to zazwyczaj w krótkim czasie. Poza tym nowi przeciwnicy mają dziwną skłonność pojawiania się zawsze za naszymi plecami, wystarczy zatem chwila zagapienia się i już nasze zwłoki są przez kogoś konsumowane. A SKORO O TYM MOWA, W MOMENCIE ŚMIERCI NIE ODRADZAMY SIĘ W INNYM MIEJSCU ARENY, TYLKO... wczytujemy stan gry. I co ciekawe, można to zrobić tylko ograniczoną liczbę razy! Po rozwaleniu kilkunastu wrogów otworzą się drzwi do kolejnej części areny, na której - jak nie trudno się domyślić - czeka nas potyczka z kolejnymi, nieco trudniejszymi bestiami. Na koniec niektórych etapów dodatkowo czeka nas walka z bossem, który - tak jak we wszystkich grach tego typu - jest wielki, brzydki i trudny do pokonania. *FireStarter* jest grą bardzo dynamiczną, jednak ze względu na schematyczną rozgrywkę po kilku godzinach staje się najzwyczajniej nudny.

Odrobinka RPG



Na początku gry - podobnie jak w grach RPG - tworzymy bohatera. Wprawdzie tutaj ten wybór jest ograniczony, bowiem dotyczy tylko profesji naszego herosa. Mamy 6 możliwości: dobrze uzbrojonego żołnierza Marine, wytrzymałego mutanta okutego w ciężki pancerz cyborga, strzelającego z dwóch broni rewolwerowca, wszechstronnie rozwiniętego policjanta i niezwykle szybką agentkę. Co więcej, każda z postaci - wraz z ze zdobywaniem punktów za uśmiercanie wrogów, będzie mogła się nauczyć specjalnych umiejętności - spowalniania czasu, wyższych skoków, noszenia większej ilości amunicji i kilkunastu innych.

_Mulitiplayer (tylko LAN!)

Jak w każdej porządnej rozwalance, tak i w *FireStarterze* można pograć w trybie multiplayer. Już zacierałem łapki, wszak pojedynek z innymi żywymi przeciwnikami to zawsze wiele emocji. Tym bardziej jeśli każdy będzie sterować inną postacią, mającą różne umiejętność. Naoliwiłem mysz, wyczyściłem mikrofon i założyłem słuchawki, a nie kozacką czapkę i gotowałem się do walki w Sieci - przeżyłem lekkie załamanie nerwowe! W *FIRESTARTERZE* TRYB MULTIPLAYER JEST DOSTĘPNY WYŁĄCZNIE POPRZEZ SIEĆ LOKALNĄ LAN! Dla większości graczy jest to jednoznaczne z tym samym, jakby go nie było. Szlak by to trafił!

_Gdzie ta grafika?

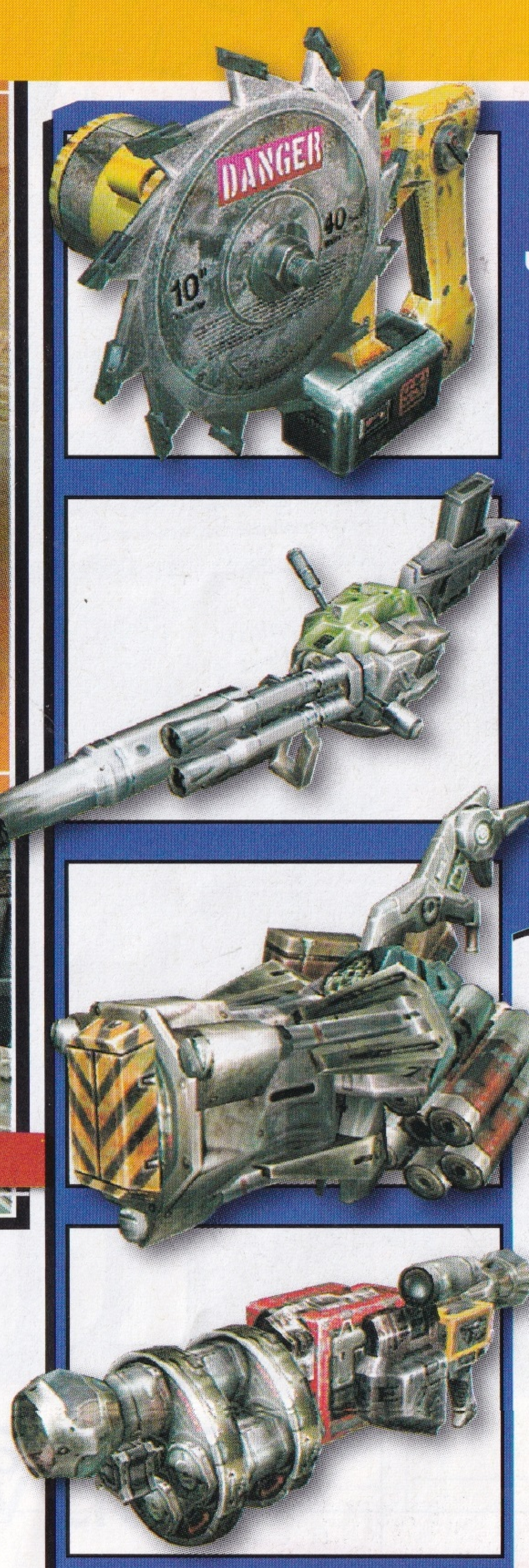
FireStarter miał się wyróżniać znakomitym silnikiem, pozwalającym uzyskać świetne efekty wizualne. W maksymalnej rozdzielczości i po włączeniu wszystkich możliwych bajerów gra prezentuje się przyzwoicie, ale nie rzuca na kolana. Niektórzy przeciwnicy wyglądają przerażająco, inni budzą śmiech, ale wszystkich łączy jedno - nie pasują do środowiska gry. Powód tego jest prosty - przez to, że są tak starannie wykonani, na tle mało szczegółowych elementów otoczenia przesadnie się wyróżniają. Szczególnie widać to w przypadku demonów i zombi, które w futurystycznym środowisku wyglądają co najmniej dziwnie. ZA TO BARDZO DOBRZE W GRZE PREZENTUJĄ SIĘ EFEKTY ŚWIETLNE - AŻ MIŁO PATRZEĆ, JAK PROMIENIE LASERA ROZPRUWAJĄ OFIARĘ. Muza w grze jest całkiem przyjemna - podkład techno sprawdza się tu znakomicie, wszak nie wyobrażam sobie mordowania wroga w rytm muzyki klasycznej czy też jakiegoś popu. Kończąc wątek, należy wspomnieć o wymaganiach sprzętowych. Wprawdzie te nie są szczególnie wygórowane (Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM), ale na moim nowiutkim, podkręconym do czerwoności Radeonie 9500 PRO gra momentami zwalniała o połowę. To pewnie jakiś bug, który niedługo zostanie poprawiony patchem.

_Towarzysze, nie strzelajcie!

Trzeba powiedzieć sobie wprost - *FireStarter* nie jest bardzo dobrą grą. I choćby mnie straszono mafią, zamieszkaniem z niedźwiedziem syberyjskim czy też wstrzymaniem dla mnie dopływu gazu i tak zdania nie zmienię. Nie pomoże też postawienie kolejnego litra wódki (obowiązkowo z kiszonymi ogórkami) przez Iwana lub innego Borysa, choć tego akurat zawsze można popróbować. :) Nasi sąsiedzi z Ukrainy dali po prostu ciała i stworzyli przeciętny tytuł, który nudzi się po kilku godzinach i nie dorównuje tak silnej konkurencji z zachodu. Ratuje wprawdzie tę produkcję cena (3x tańsza niż przeciętne gry), ale to wciąż za mało. W *FIRESTARTERA* MOŻNA WPRAWDZIE POGRAĆ BEZ ODRUCHÓW WYMIOTNYCH PRZEZ KILKA GODZIN, jednak nadzwyczajnych emocji to on wam nie dostarczy. Na koniec jeszcze jedno zdanie - ta sama firma niedługo wyda strzelankę *S.T.A.L.K.E.R.* Radzę dobrze zapamiętać ten tytuł, bo jestem pewien, że będzie to hicior i dowód, iż Rusek to jednak potrafi!

_MAO

Przybornik rzeźnika



W *FireStarterze* mamy bardzo pokaźny, bo liczący aż 20 pozycji, zestaw broni. Oprócz tradycyjnych karabinów, granatników i wyrzutni rakiet, znajdziemy tu kilka naprawdę wielkich pukawek. Jedną z nich jest wieżyczka działa obronnego przerobiona tak, by można ją było nosić w ręku. Jej największą zaletą to olbrzymia częstotliwość wystrzeliwania pocisków, dzięki czemu idealnie nadaje się do ubijania szybkich przeciwników. Inną ciekawą bronią jest przenośny moździerz pozwalający miotać 7 rodzajów pocisków (w tym bomb nuklearnych niszczących wszystko w promieniu kilometra!). Mnie jednak najbardziej do gustu przypadła stara, dobra piła tarczowa. O dziwo, jest ona szalenie skuteczna, nawet przeciwko najsilniejszym wrogom. Nie ma to jak pociąć nieprzyjaciela na bardzo małe kawałeczki!



RC Cars

Pal (małe) gumy!



METRYCZKA

Producent: Creat Studio
Dystrybutor: Project 3
Cena: 49 zł
Platforma: PC
Gatunek: samochodówka
Multiplayer: do 6 osób (także split screen dla dwóch)

GRAFA_14/20
NIEZŁE MODELE AUTEK, przyzwoity wygląd scenerii.

MUZA_5/10
SFX - SPOX. Soundtrack jednak został wyłączony po jakichś 7 minutach grania.

MIÓD_28/50
SIŁA RC CARS LEŻY W ZNAKOMITYM MODELU JAZDY samochodzików zdalnie sterowanych.

DŁUGOŚĆ_8/20
TRYBY SINGLE PLAYER upartym wystarczą nawet na 20 godzin. Multiplayer dorzuci kolejne 10.

14+5+28+8= ......

Testowano na ....PC.....

SPRAWDŹ TO!



RC CARS, czyli *Radio-Controlled Cars*, czyli samochodziki kierowane radiowo - zdalnie. Mówicie - zabawa nimi nie przystoi ludziom, którzy wozili się już bolidami F1, WRC czy 750-tkami? A ja twierdzę, że uwielbiam zapach palonej gumy (o poranku), niezależnie od rozmiarów kół palącego je pojazdu!

_Port Smash Cars?

RC Cars to budżetowa arcade'ówka autorstwa rosyjskiego Creat Studios. O produktach tej klasy można by pisać wiele, zwykle jednak wystarczy to, że ich jakość w pełni odpowiada niewygórowanej cenie. *RC Cars* przełamuje ten stereotyp - GRA, CHOĆ NATURALNIE NIE MOŻE SIĘ RÓWNAĆ Z GIGANTAMI, JEST W STANIE „ROZRYWAĆ", NAWET PRZEZ KILKANAŚCIE GODZIN. Może nawet chwilę dłużej, o ile nie mieliście dotąd przyjemności z poprzednią gry Creat - playstationowym *Smash Cars*. Jeśli tak - macie pecha, bo *Smash Cars* i *RC* są do siebie bliźniaczo podobne. Nawet interfejs mają identyczny.

_Fizyka na radio

Jeżeli jednak twory Creat do dla was tabula rasa - wiedzcie, że obydwie koncentrują się na wyścigach samochodzików kierowanych radiowo. Podstawowym atutem tej „symulacji" jest świetna fizyka pojazdów. Od razu - od pierwszych metrów, czujesz, że jest tak, jak być powinno: samochodziki są szybkie (ok. 30 km/h), ale i bardzo lekkie, więc najechanie na przeciętnej wielkości kamień wysyła je w powietrze - i niezbędny jest prawdziwy „taniec paliczków" na klawirach, by je kontrolować. Na szczęście klawiszologia nie należy do skomplikowanych - za ruch odpowiadają strzałki, [Shift] to turbo, [Spacja] - skok.

_I co my tu mamy...

NIESTETY GARAŻ W *RC CARS* SKŁADA SIĘ Z IMPONUJĄCEJ LICZBY AŻ TRZECH SAMOCHODÓW. Da się je rozbudować - wymienić silnik, turbo, opony - jednak najogólniej wrażenie jest niezbyt pozytywne. Lepiej jest już z liczbą i zróżnicowaniem torów. Tych jest 10. Osadzone są w trzech sceneriach - plaży/kampingu, bazie wojskowej, „dzikim zachodzie". Warto nadmienić, że prócz tego, iż ładne, są w pełni interaktywne, co w tym przypadku oznacza tyle, że „każdy obiekt, w który się władujesz, zareaguje we właściwy sposób".

_To jest trudne!

Jeśli miałbym tak na szybko wymienić jedną cechę *RC Cars*, zdecydowałbym się na „trudne". Grałem weń, ja - mistrz świata interaktywnych wyścigów, na najłatwiejszym poziomie, a i tu zwycięstwa nie były wcale pewne! Problem w samej konstrukcji torów - dobrze jest się „nauczyć torów" w trybie darmowego treningu czy - chyba lepiej - podczas wyścigu z duchem (duchami) poprzednich przejazdów. Liczyć się też musicie z tym, że - w przeciwieństwie niemal do wszystkich gier tego typu w historii - po wyprawie poza tor autko startuje nie w miejscu, w jakim zeń wyleciało, lecz ostatnim punkcie kontrolnym, zwykle daleko za peletonem.

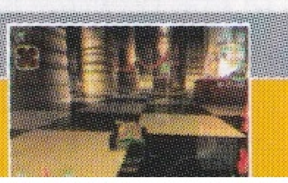
_Sięgnąć dna

Problem stanowią także mistrzostwa - jedyny sposób, aby zarobić kasę na upgrade'y. SKŁADAJĄ SIĘ ONE Z CAŁEJ DRABINKI CORAZ LEPIEJ PŁATNYCH WYŚCIGÓW (szmal leci za miejsce na podium i dodatkowo - za kolizje oraz przewagę nad drugim), JEDNAK NIEZBĘDNE JEST „WPISOWE", BY W NICH UCZESTNICZYĆ. Co gorsza, wyścig w trybie Mistrzostw musi zostać zaliczony „od strzału" - niemożliwe jest jego zrestartowanie czy wycofanie się bez straty „wpisowego"! Jeśli zdarzy się, że przegracie - będziecie zmuszeni startować w tańszych, nieznacznie przecież łatwiejszych wyścigach z dołu (w tym przypadku - góry) listy. Przy wyjątkowym pechu można się stoczyć na samo dno.

_Ostatnie chwile

Najgorsze jednak w *RC Cars* jest to, że nie oferuje on nic, co mogłoby uczynić całą tę walkę w jakiś sposób opłacalną. Nie ma np. dodatkowego superautka czy nadzwyczaj widowiskowego toru. Niestety, wszystko dostajemy na talerzu i na żadną dokładkę nie ma co liczyć. *RC Cars* nie jest grą złą, nie jest też niestety ósmym cudem ścigałkowego świata.

_Hugo Cojones



ALTERNATYWY

Re-Volt
Alternatywą dla *RC Cars* może być w zasadzie dowolna samochodówka. Jeśli jednak życzysz sobie autek na radio



Chicago 1930

Mafia kontra Nietykalni - z prohibicją w tle...

MIAŁO być super: prohibicja, mafia, tommy-guny i nietykalni Nasha. W dodatku twórcy obiecywali dużo więcej akcji. Ich wcześniejsze gry (*Desperados*, *Robin Hood*) czy cykl *Commandos*, choć mają wielu zwolenników, wymagają główkowania. A gdyby tak dać więcej akcji kosztem części taktycznej... brzmiało to w każdym razie interesująco.

_A akcelerator gdzie?

Jedyny potencjalny zgrzyt w tym obrazie stanowiły wymagania sprzętowe. *Chicago* z akceleratorów nie korzysta, a maksymalna rozdzielczość to 1024 x 768 - od standardowej 800 x 600 różni się tym, że na ekranie pokazany jest nieco większy kawałek mapy. Można by się załamać, gdyby nie obrazki, bo na nich gra prezentuje się - wbrew pozorom - całkiem przyjemnie! Podobnie jest i na żywo: widać szczegóły, takie jak wylatujące łuski, a animacja nawet po zwolnieniu czasu prezentuje się nieźle.

_Wykładanie piekła intencjami

Niestety, na interesujących założeniach i grafice się skończyło. **SAMA GRA... W NAJLEPSZYM RAZIE CIERPI NA ROZDWOJENIE "JAŹNI".** Z jednej strony, faktycznie akcji jest tu sporo i zamiast planować, wystarczy chodzić kupą (maksymalnie pięcioosobową), a przeciwników - gdy tylko wyciągną broń - po prostu eksterminować. Wprawdzie nie można strzelać do wszystkiego, co się rusza, gdyż policja niewinnych powinna chronić, a mafii zależy na poparciu, bo bez niego trudno o nowych rekrutów, ale to tylko trudność pozorna. Można włączyć emotikonki - pojawią się nad wszystkimi postaciami - i już z góry wiadomo, jak są do nas nastawione. Wystarczy mieć się na baczności po zobaczeniu kolesia pałającego złością, a gdy tylko zrobi on jakiś podejrzany ruch, pacnąć spację (zwolnienie czasu), wyszarpnąć guny i rozwalić go.

NIESTETY POZA MOŻE NIEZBYT ODKRYWCZYMI, ALE CAŁKIEM NIEZŁYMI KAWAŁKAMI AKCJI, MNÓSTWO CZASU ZAJMUJE TUTAJ CHODZENIE, SZUKANIE I GADANIE. Nie można wyważyć drzwi (ani podczas kampanii dla mafii, ani dla policji), trzeba poszukać klucza, nie można rozpruć sejfu, trzeba znaleźć karteczkę z zapisanym kodem... Mocno to irytujące, zwłaszcza że czas traci się także na odszukanie gości, którzy mogą nam coś ciekawego powiedzieć. W większości gier (choćby RPG) takie rzeczy są wprawdzie na porządku dziennym, tutaj jednak pozostawiono nam ograniczony zasięg widzenia i wywalono możliwość sprawdzenia, gdzie się on kończy.

_Ciemność widzę!

W dodatku widać całą mapę, ale bez postaci i bonusowych przedmiotów w rodzaju bimbru czy skrzynek z bronią, które trzeba odnaleźć. Nie ma się więc pojęcia, co już zostało przeszukane - a trzeba przeszukać wszystkie pomieszczenia. Bardzo dokładnie, łącznie z zaglądaniem za łóżka - nasi ludzie też mają ograniczone pole widzenia, a nie ma żadnego sposobu (poza cheatami), by być pewnym, czy przypadkiem czegoś nie przeoczyliśmy. Gdyby chociaż niesprawdzone miejsca były zacienione... tutaj zaś niemal wszystko od razu widać, co w praktyce oznacza, że nie widać, czego jeszcze nie sprawdziliśmy. A łażenie w kółko w poszukiwaniu czegoś, co przeoczyliśmy, szybko zaczyna wkurzać.

Samo ograniczenie pola widzenia byłoby świetne, ale w *Desperados* czy *Robin Hoodzie*, kiedy wiadomo, gdzie wrogowie patrzą, można to wykorzystać do ich cichego załatwienia. W *Chicago* teoretycznie nadal jest to możliwe, ale trzeba by to robić na czuja. Szkoda, bo skradanie się w kucki jest, wiązanie zresztą też, podobnie jak przenoszenie ciał, rzut nożem, ogłuszanie bronią i chloroformem czy zakuwanie w kajdanki. Tyle tylko, że nie bardzo chce się z tego korzystać - podejście siłowe jest znacznie prostsze.

Testowano na... PC

_Panu już podziękujemy...

GRY NIE RATUJE TAKŻE PIĘĆ WSPÓŁCZYNNIKÓW OKREŚLAJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI ANI DWIE KAMPANIE. Jest za krótka, by miało to jakieś szczególne znaczenie, zaś osiem dostępnych map (niezbyt dużych...) zalicza się zarówno, grając po stronie policji, jak i mafii. Jeśli dodać do tego brak multi i problemy z graniem w Windows 98 - wyłania się obraz produkcji, która może i miała zadatki na całkiem interesującą, ale nie w tym wcieleniu.

_Marchewa





METRYCZKA

Producent: Spellbound Studios
Dystrybutor: Wanadoo Edition
Platforma: PC
Gatunek: przygodówko-strzelanka
Multiplayer: nie

GRAFA_16/20
GRA NIE WYMAGA akceleratora, ale i tak wygląda całkiem nieźle

MUZA_7/10
TRZYMA KLIMAT epoki, dźwięki także niczego sobie.

MIÓD_25/50
SŁABO - ni to strzelanka, ni przygodówka, ni strategia...

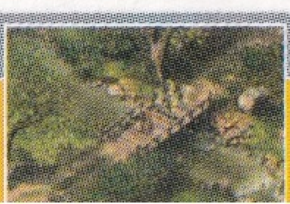
DŁUGOŚĆ_10/20
NIE MA MULTI, dwie dość krótkie kampanie i tylko 8 map - nic specjalnego.

16+7+25+10=......

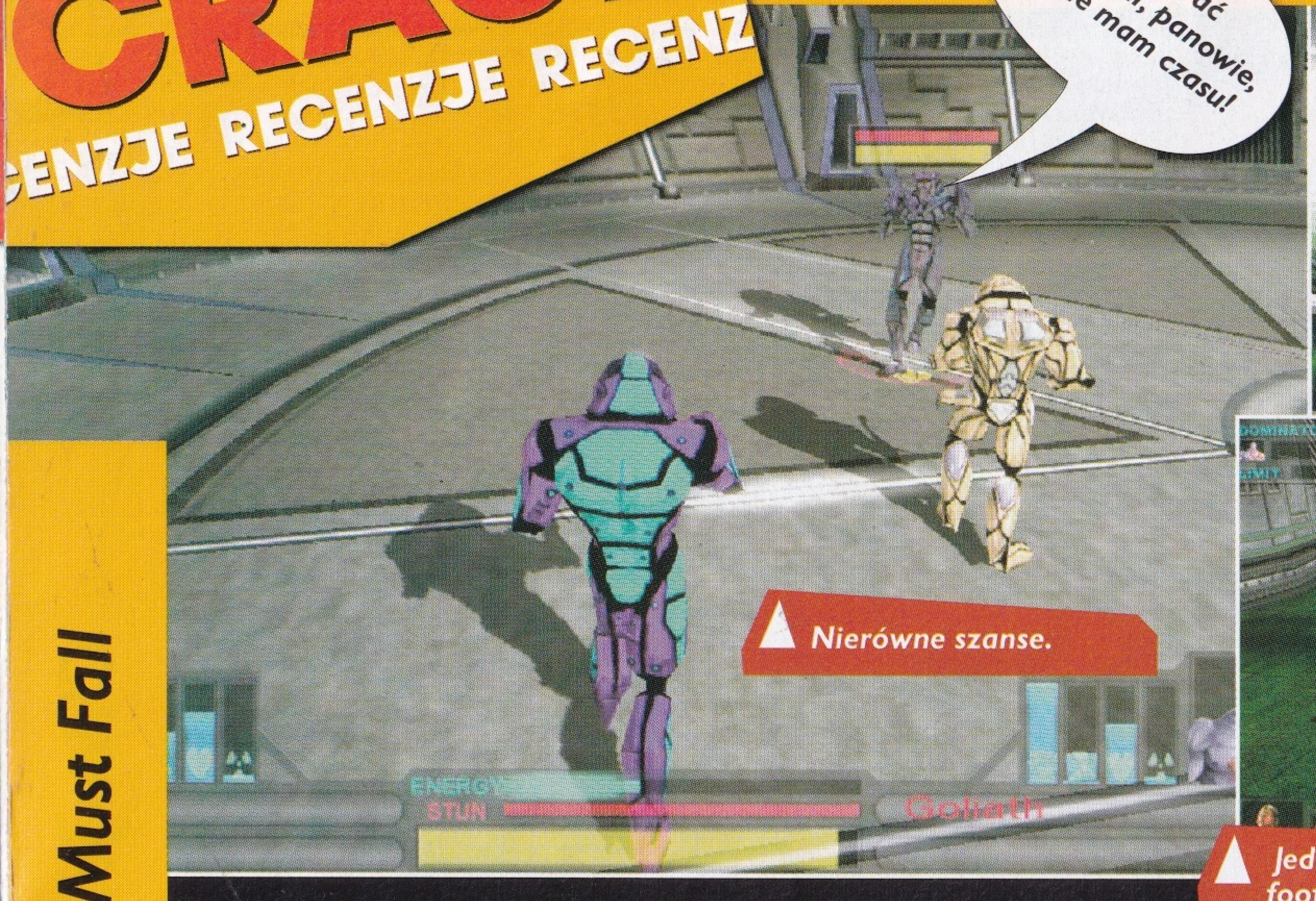
SPRAWDŹ TO!

wymagania sprzętowe
PIII 700 MHz
128 MB RAM
karta graficzna 8 MB

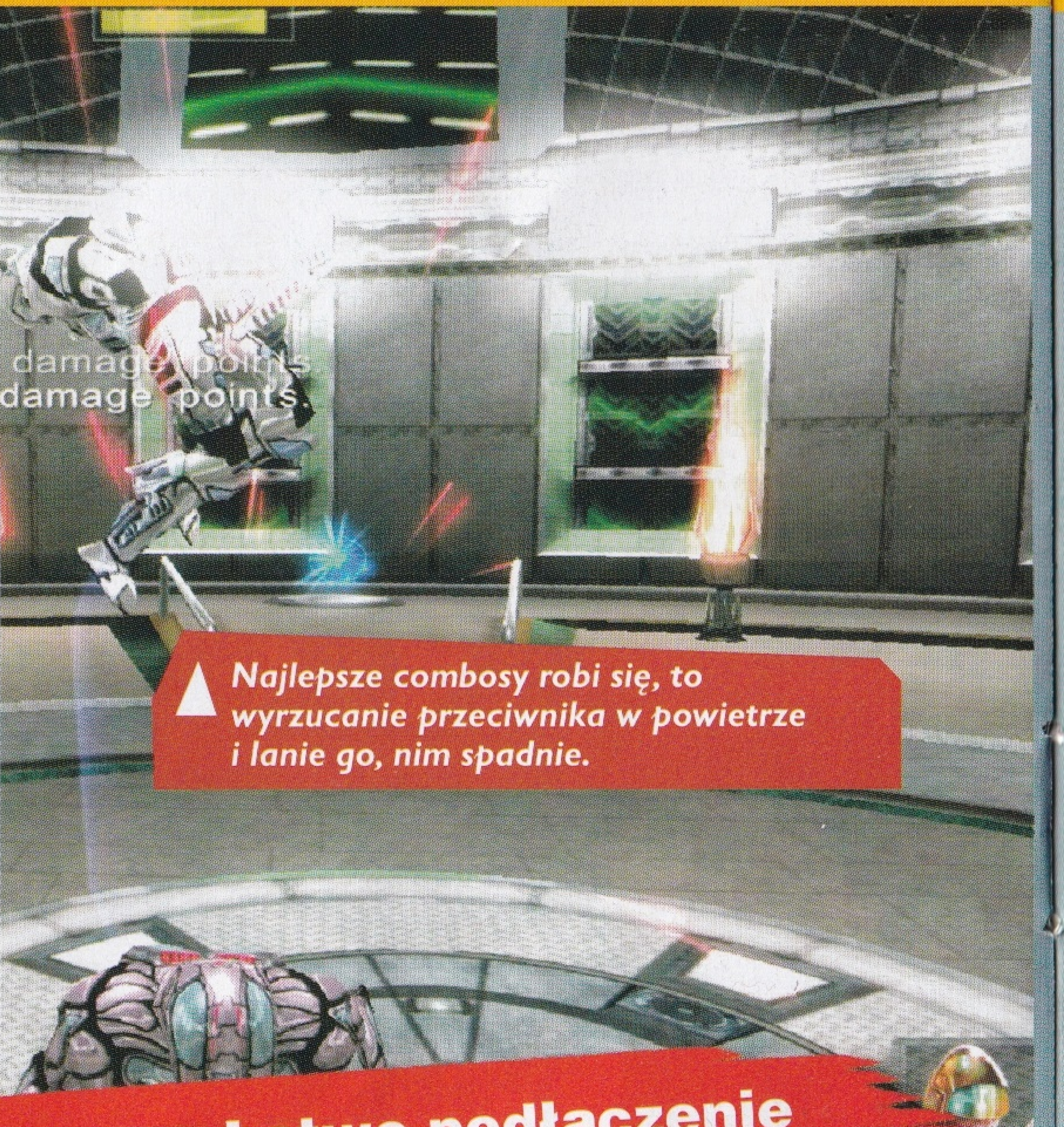
ALTERNATYWY



Robin Hood - The Legend of Sherwood
Poprzedni tytuł Spellbound. Są w nim skradanie się, elementy RPG i sporo walki, a w dodatku całość sprawia znacznie lepsze wrażenie - jakby to *Chicago* było wcześniejsze.



Nierówne szanse.



Najlepsze combosy robi się, to wyrzucanie przeciwnika w powietrze i lanie go, nim spadnie.



Jedna z aren przypomina boisko do footballu. Złap piłkę i biegnij do bramki

One Must Fall

Nie jeden, lecz wielu musi polec!

Testowano na...PC....

METRYCZKA

Producent: Diversions Entertainment
Dystrybutor: Tri Synergy
Platforma: PC
Gatunek: bijatyka
Multiplayer: tak

GRAFA_10/20
W ROZDZIELCZOŚCI 1280 x 1024 wygląda znośnie. Robotom brakuje poligonów.

MUZA_4/10
PRZECIĘTNA aż do bólu. Odgłosy walczących robotów sam bym lepiej nagrał, waląc łyżką w kaloryfer.

MIÓD_26/50
DOBRY pomysł - słabe wykonanie. Gra mało intuicyjna i pozbawiona dynamiki.

DŁUGOŚĆ_20/20
KILKA długich turniejów dla pojedynczego gracza i znakomity tryb multiplayer.

10+4+26+20=......

SPRAWDŹ TO!

wymagania sprzętowe
PIII 733 MHz
128 MB RAM
karta graficzna 16 MB

STARE zgredy pamiętają, że **ONE MUST FALL: 2097 BYŁO JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH NAWALANEK NA PC W LATACH DZIEWIĘĆDZIESIĄTYCH.** Po ponad 10 latach nadszedł czas na jej kolejną odsłonę, tym razem jednak w środowisku 3D i z możliwością walki 16 graczy jednocześnie. Producenci powinni chyba zmienić tytuł na *One Must Survive*!

_Ta cholerna zima

Ostatnie miesiące doprowadzają mnie do ciężkiego rozstroju nerwowego. Nie dość, że nie ma ciekawych gier strategicznych, to i innych interesujących pozycji nie widać. Producenci jak niedźwiedzie poszli spać, a nam, graczom, pozostają jakieś buble. I zapewniam, że *One Must Fall* jest kolejną pozycją, która bardziej nadaje się do działu Devastator niż do grania.

_Będą lecieć śrubki!

Przenosimy się do XXII wieku, w którym najpopularniejszym sportem są walki olbrzymich robotów. **WYBIERAMY PILOTA (RÓŻNIĄ SIĘ ONI CZTEREMA WSPÓŁCZYNNIKAMI), A NASTĘPNIE JEDNEGO Z 8 OLBRZYMICH ROBOTÓW,** jakimi będziemy sterować. Każdy z nich ma inne ciosy i może wykonywać ich różne kombinacje. Walka toczy się na kilkunastu trójwymiarowych arenach, a robotem kierujemy w trybie TPP, czyli z kamerą za plecami. Mamy pełną swobodę poruszania się po arenie i jednocześnie możemy się zmagać z 16 przeciwnikami - to sprawia, że gra jest dość rewolucyjna. Kolejnym plusem jest możliwość wykorzystania broni rozrzuconych na arenie czy też otrzymywanie obrażeń za unikanie walki. Niestety poważnie kuleje grywalność. Na naukę kombinacji ciosów trzeba przeznaczyć sporo czasu, a i namierzenie kiwającego się na boki przeciwnika nie jest łatwe. Grze brakuje tej odrobiny geniuszu, która sprawia, że chce się w nią grać, a pobicie przeciwnika daje satysfakcję. Tu, ciosy są strasznie, hm, wymuszone i pozbawione efektowności znanej chociażby z serii *Mortal Kombat*. Wyraźnie szwankuje system sterowania, który w takich grach jest sprawą najważniejszą. Wprawdzie można się do niego przyzwyczaić, combosów nauczyć, ale pytanie brzmi - po co? Jedyna poprawna odpowiedź to - aby móc skopać metalowy tyłek kumplowi z klasy!

_Multiplayer to jedyny poważny plus

ZDECYDOWANIE NAJWIĘKSZĄ ZALETĄ GRY JEST TRYB MULTIPLAYER. Mordobicie, w którym bierze udział 16 osób jednocześnie, otwiera całkiem nowe możliwości, szczególnie gdy gracze podzielą się na drużyny. Są w prawdzie dwa tryby rozgrywki (ostatni wygrywa oraz demolka polegająca na zdobyciu jak największej ilości punktów), jednak to w zupełności wystarcza.

_Oprawa to nic szczególnego

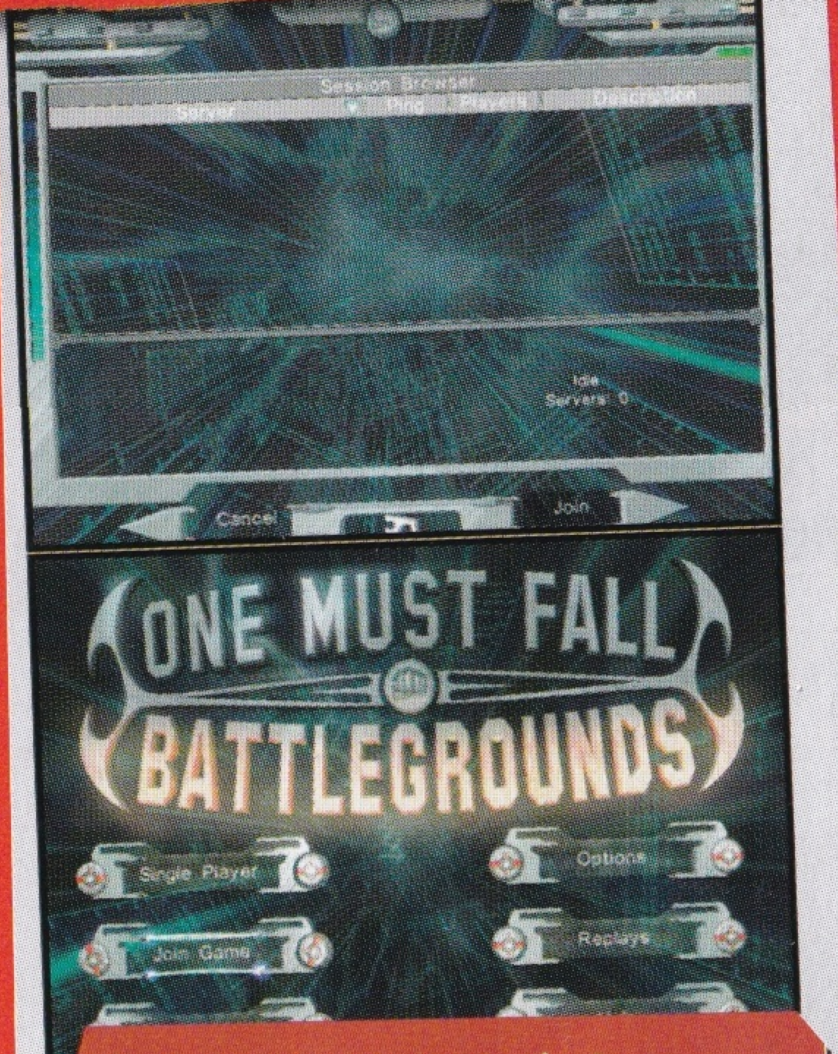
Od lat zastanawiam się nad jednym **- SKĄD, DO CIĘŻKIEJ CHOLERY, PRODUCENCI BIORĄ OBRAZKI, JAKIE UMIESZCZAJĄ W ZAPOWIEDZIACH GRY?** Bo przecież nie z niej samej! W maksymalnej rozdzielczości, po włączeniu wszystkich możliwych efektów i bajerów gra w dalszym ciągu nie prezentuje się tak dobrze jak na obrazkach ze strony producenta. O muzyce też można powiedzieć niewiele dobrego. Jest, i nawet nie przeszkadza, choć lepiej odpalić Winamp i na playlistę wrzucić jakiś metal (pasuje do robotów) lub ostry rock.

_Jeden poległ, wielu przeżyło...

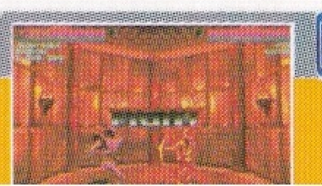
Ta gra jest wspaniałym przykładem na to, jak niszczy się legendy. **POZA TYTUŁEM NIE MA NIC WSPÓLNEGO Z WŁASNYM UTYTUŁOWANYM POPRZEDNIKIEM.** Jest rewolucyjna, ale co z tego? W wersji dla single playera gra ma miodność porównywalną z przyjemnością, jakiej doświadcza się podczas wizyty u dentysty. Całość ratuje tryb wieloosobowy, dlatego jeśli szukacie gry do walki przez Internet, mimo jej wad - polecam. Wszak na PC i tak nie ma nic lepszego.

_MAO

Łatwe podłączenie multiplayer



Największą zaletą gry jest możliwość walki z innymi żywymi przeciwnikami. Co równie ważne, walka w trybie multiplayer pod względem technicznym nie sprawia żadnych trudności. Nie trzeba instalować żadnego dodatkowego oprogramowania i po uruchomieniu gry jedynie kliknąć przycisk „dołącz do gry". Automatycznie zostanie załadowana lista wszystkich dostępnych serwerów, na których możemy stoczyć pojedynek. Po dokonaniu wyboru patrzcie głównie na liczbę pingów, czyli opóźnienia. Nie warto grać, jeśli będą powyżej 400. I jeszcze jedna dobra wiadomość - w *One Must Fall* można zagrać, nawet z wewnętrznym adresem IP lub włączonym Firewallem.



ALTERNATYWY
One Must Fall: 2097
Jedna z najlepszych bijatyk 2D wydanych na PC. Mimo upływu lat wciąż można w nią trochę porzeźnić, tym bardziej że jest do pobrania z Internetu za darmo (http://www.omfdownloads.com/2097/omf21cd.zip)

Triumf myśli nad materią



Sterowanie samochodem nie jest szczególnie trudne (nie czuć tu prędkości tak jak w *NFS:U*), aczkolwiek perfekcyjne przebycie pełnego utrudnień toru nigdy nie jest czynnością łatwą. Mimo to już po chwili grania okazuje się, że najważniejszy w grze jest pomysł, bowiem na odpowiednio zbudowanym torze możemy znacznie skrócić sobie drogę. Warto też wspomnieć, że zdarzają się zagadki, w których nic nie musimy konstruować, a naszym celem będzie oszukiwanie, czyli ominięcie pewnego odcinka toru (ścięcie zakrętu, zeskoczenie z rampy etc.).





▲ Stare mongolskie powiedzenie mówi: *jak sobie pobudujesz, tak pojedziesz.*



▲ Koszmar rajdowca - zawisnąć na poręczy tuż przed metą.

▲ W pogoni za samochodem widmo...





SMS

Szalenie wciągające wyścigi z elementami gry logicznej.

▲ Większość tras obfituje w gigantyczne rampy i skocznie.

Trackmania

Bardzo miła niespodzianka!

Testowano na... PC...

KIEDY po raz po raz pierwszy włączyłem *Trackmanię*, byłem przygotowany na najgorsze - kolejną głupią grę potwierdzającą regułę, że styczeń to najgorszy miesiąc dla graczy. Tym razem los okazał się dla mnie niezwykle łaskawy, albowiem jest to jedna z najlepszych pozycji, w jakie ostatnio grałem!

_Coś nowego

***TRACKMANIA* JEST GRĄ BARDZO NIETYPOWĄ. ŁĄCZY ONA DWA, POZORNIE SPRZECZNE GATUNKI: WYŚCIGI SAMOCHODOWE I GRĘ LOGICZNĄ.** Okazuje się zatem, że można połączyć ogień z wodą, nic przy tym nie tracąc! *Trackmania* oferuje dwa główne tryby grania: wyścig na czas i zagadki. O wiele ciekawszy jest ten drugi, bowiem przed jazdą sami musimy zbudować sobie tor! Cel jest prosty - przy użyciu określonej liczby elementów (ulica, rampa, skocznia, pola turbo etc.) łączymy ze sobą miejsce startu i metę tak, by później jak najszybciej przejechać dany odcinek. Dopiero po zakończeniu budowy zasiadamy za kierownicą samochodu i staramy się wykazać zdolnościami rajdowymi.

_Słów kilka o...

W grze będziemy jeździć w trzech różnych sceneriach (krajobraz wiejski, zimowy i pustkowi w USA), z których każda cechuje się innymi utrudnieniami (inaczej jeździ się po lodzie niż na skraju przepaści). **DO TEGO MAMY 3 SAMOCHODY RÓŻNIĄCE SIĘ SZYBKOŚCIĄ, PRZYSPIESZENIEM I PRZYCZEPNOŚCIĄ OPON DO PODŁOŻA.** Po ukończeniu kolejnych wyścigów i rozwiązaniu zagadek zbieramy pieniążki, za które kupujemy w sklepie różnorodne elementy. Z nich samodzielnie możemy stworzyć tor! Jest ich w sumie kilkaset, dzięki czemu tory te mają szansę stać się niezwykle oryginalne. Później możemy je opublikować w Internecie i ścigać się na nich z innymi graczami. A tytuł ten ma tysiące fanów na całym świecie i grają oni w trybie Multiplayer, w którym jednocześnie - niczym w klasycznych wyścigach - ścigać się będzie aż 10 samochodów.

_To wciąga!

Bez wątpienia największą zaletą gry jest jej miodność. Niby jest to prosta gra, a jednak ma „to coś", czego brakuje 3/4 pozycji spoglądającym na nas z półek sklepowych - *Trackmania* ma duszę. Dynamiczna, ciekawa i co najważniejsze - szalenie uzależniająca. Tu, nie ścigamy się z innymi samochodami, tylko z samym sobą! Nikt nie zajeżdża nam drogi i wszystko zależy od nas. Za przejechanie każdego z torów otrzymujemy medal. W zależności od czasu, w jakim osiągniemy sukces, będzie on wykonany z brązu, srebra lub złota. Dla prawdziwych mistrzów ukryto jeszcze jedno wyróżnienie - pobicie rekordu producentów gry, czyli Namco. I to właśnie ten element sprawia, że od *Tracmanii* nie można się oderwać. Po przejechaniu toru, chce się tego spróbować jeszcze raz - i wygrywać wyścigi z własnym cieniem, i poprawiać kolejne rekordy. Przecież srebro jest już tak blisko! Później okazuje się, że tylko pół sekundy dzieli nas od złota, więc to również trzeba zdobyć! Następnie przychodzi olśnienie, że jeśli w jednym miejscu przebuduje się tor, a w innym zetnie zakręt, zaoszczędzi się kolejną sekundę - i pobije rekord Namco. A gdy już się uda, zawsze można zobaczyć, jaki jest aktualny rekord świata w Internecie... Pewnie będzie on należał do mnie. :)

_Precz z Need for Speed: Underground!

KTO BY SIĘ SPODZIEWAŁ, ŻE TAK MAŁO ZNANA GRA PODBIJE SERCA GRACZY? W moim przypadku do tego stopnia, że wywaliłem z dysku ulubione *Need for Speed: Underground*! Jeśli lubicie bić własne rekordy, jeżeli drzemie w was instynkt perfekcjonisty, który nie spocznie dopóty, dopóki nie wykona danej czynności idealnie, wierzcie - **POKOCHACIE *TRACKMANIĘ*!** Później zrujnuje wam ona życie, bo nie będziecie mogli się od niej oderwać! Jeszcze tylko jedna próba, jeszcze jedno okrążenie, jestem już tak blisko...

_MAO

METRYCZKA

Producent: Nadeo
Dystrybutor: Digital Jesters
Platforma: PC
Gatunek: wyścigowa
Multiplayer: tak

GRAFA_7/20
GRAFIKA jest czytelna, lecz pozbawiona fajerwerków. W porównaniu z *Need for Speed* wygląda to biednie.

MUZA_5/10
PO kilkudziesięciu godzinach gry nie jestem sobie w stanie przypomnieć ścieżki dźwiękowej.

MIÓD_50/50
WCIĄGA jak cholera. Mówiąc „idę zaraz spać, to już ostatnia próba, zaraz pobiję rekord" spędziłem przy grze 6h.

DŁUGOŚĆ_20/20
PO KILKADZIESIĄT wyścigów w trybie zagadek i drugie tyle jazdy na czas. Do tego świetnie przygotowany tryb Multiplayer.

7+5+50+20=......

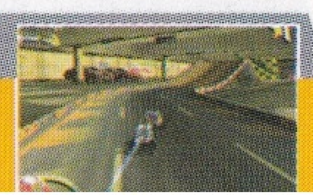
SPRAWDŹ TO!

wymagania sprzętowe
PIII 500 MHz
64 MB RAM
karta graficzna 16 MB

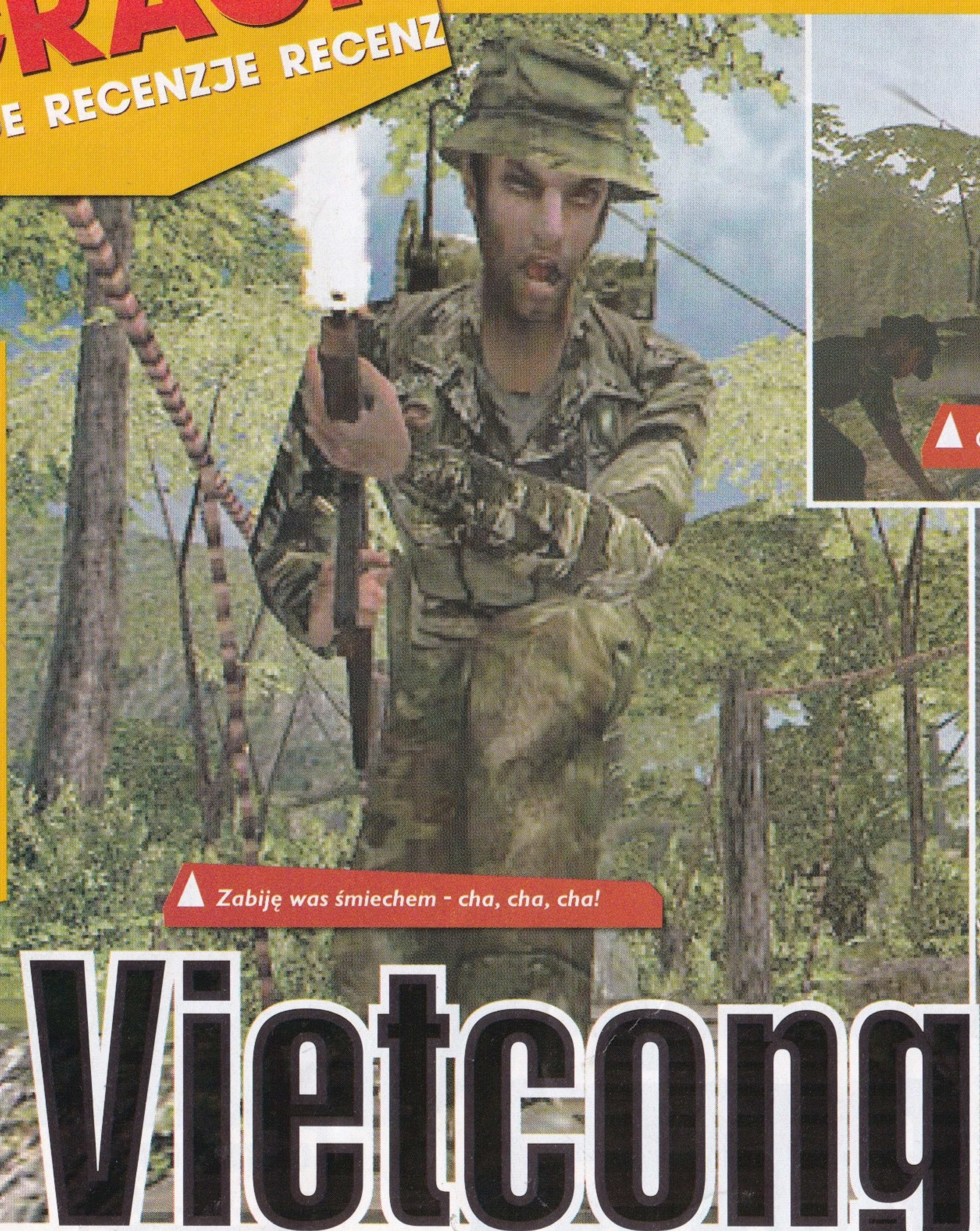
ALTERNATYWY

Stunt GP

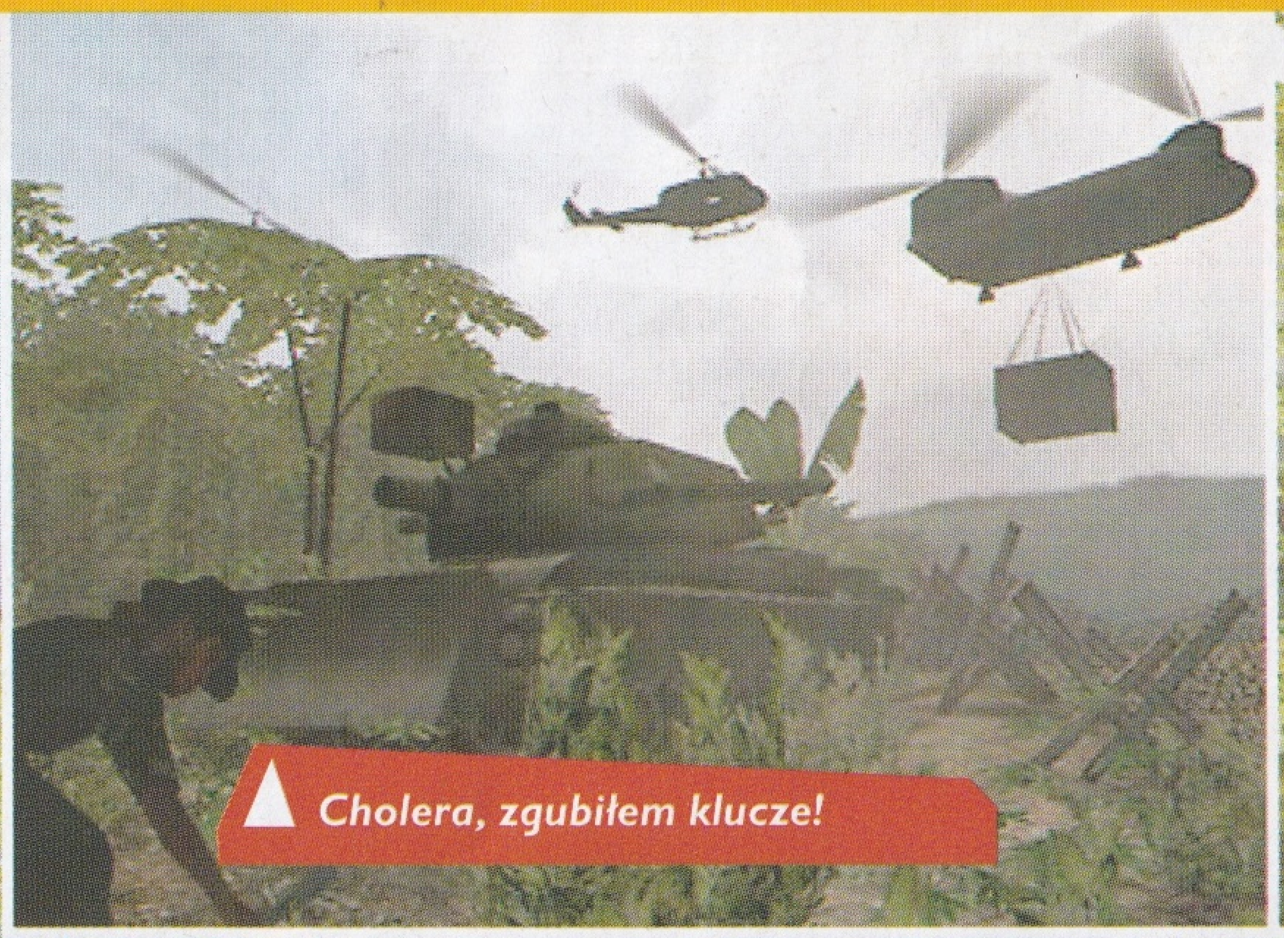
Dynamiczne wyścigi samochodami sterowanymi radiem i toczące się na zwariowanych trasach pełnych ramp skoczni i innych utrudnień.



Vietcong: Fist Alpha



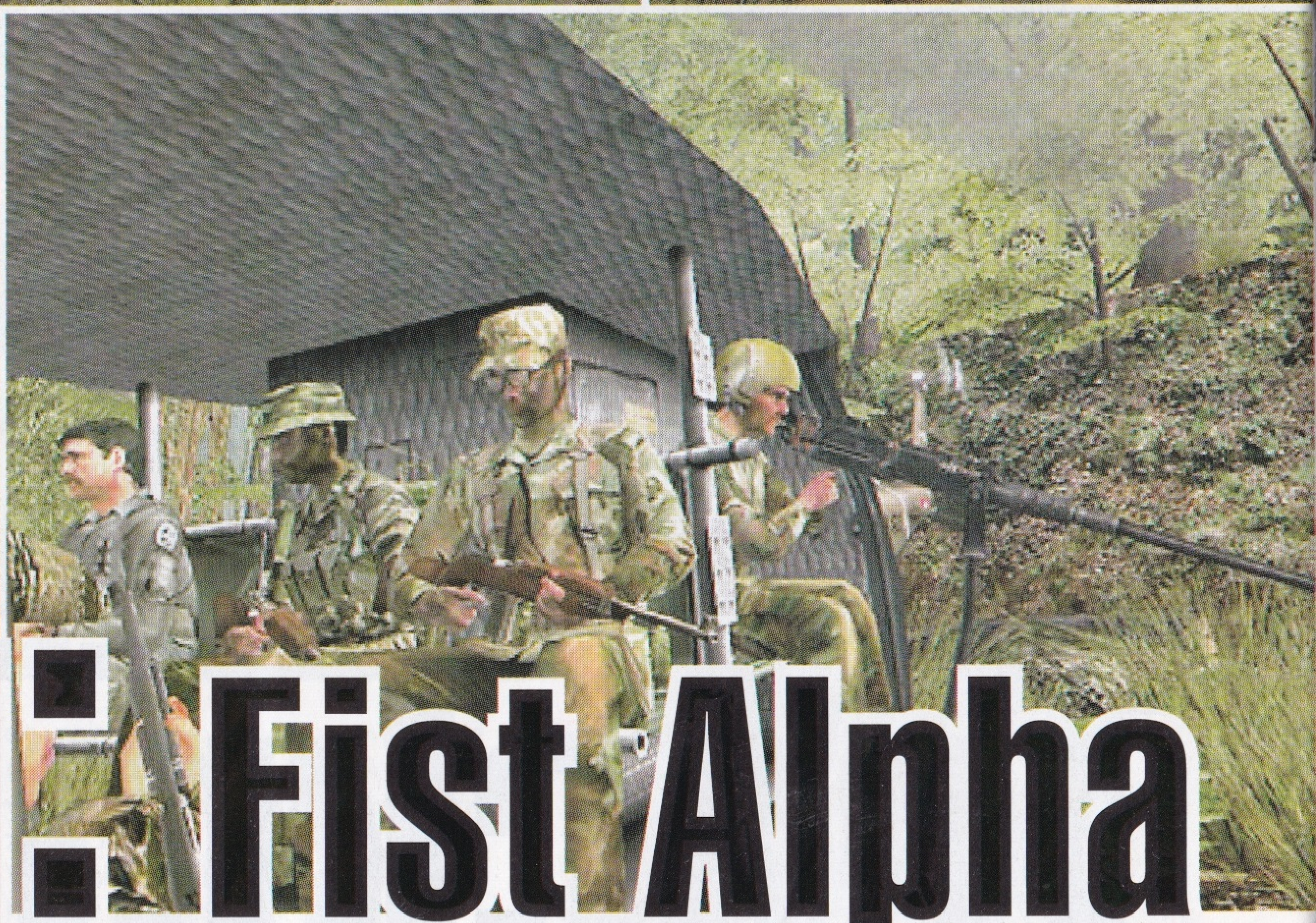
Zabiję was śmiechem - cha, cha, cha!



Cholera, zgubiłem klucze!



Widział orła cień, ale nie trafił.



Vietcong: Fist Alpha

METRYCZKA

Producent: Pterodont/Illusion Softworks
Dystrybutor: Cenega
Cena: 99,90 zł (w zestawie Purple Haze)
Platforma: PC, PS2, XBX
Gatunek: taktyczna\akcja
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
JAK MÓWIŁA ciocia Gienia "Jesuś, to jak my w lesie z wujkiem Kaziem byli!".

MUZA_9/10
ZA SAMEGO Hendrixa daję co najmniej 5 pkt. Pozostała muza też niezgorsza.

MIÓD_30/50
TIA... temat chodliwy od lat, ale "trzeba mieć fantazję, dziadku!".

DŁUGOŚĆ_15/20
8 GODZIN stukania w single'u, w multi można by całe życie!

17+9+30+15=......

SPRAWDŹ TO!

wymagania sprzętowe
800 MHz
128 MB RAM
karta graficzna 32 MB

Testowano na... PC

PTERODONT SOFTWORKS to goście, którzy znani są z kilku rewelacyjnych tytułów. Wystrzelili oni m.in. *Flying Heroes*. Z kolei Illusion Softworks to grupa, która na koncie ma przeboje, takie jak *Mafia* czy *Hidden & Dangerous*. Wspólnym projektem obu firm była taktyczna gra zatytułowana *Vietcong*, a ponieważ okazała się komercyjnym sukcesem, nadszedł czas na jej *sequel* - *Vietcong: First Alpha* (w sprzedaży znajdzie się też *Vietcong: Purple Haze*, czyli obydwie gry jednym zestawie).

_Lista zakupów

Co nowego? **HISTORIA DOTYCZY TEJ SAMEJ JEDNOSTKI U.S. SPECIAL FORCES**, a wydarzenia rozgrywają się w początkowym okresie wojny w Wietnamie (od marca do czerwca 1967 r.). **PRZYGOTOWANO SIEDEM NOWYCH MISJI SINGLE** (poprzednio 20) oraz osiem nowym map multi o różnych wielkościach. Dodano również osiem nowych rodzajów broni, w tym taki rarytas jak bagnet (60 typa w multi kłujących się bagnetami, wyobrażacie to sobie?). Do pięcioosobowej drużyny Fist Alpha dodano również dwóch nowych zawodników (z nowymi umiejętnościami i charakterystykami). Pojawiło się też kilka oryginalnych zadań. Co my tu mamy?

_Potrzebujesz więcej mocy!

Nowe misje oznaczają nowe zadania. Oprócz akcji w stylu search & destroy w tunelach i kopalniach Wietnamczyków, będziesz również dowodził obroną bazy, a także atakami na fabryki broni VC itd. Grafika jest tu wyraźnie lepsza i jeszcze bardziej szczegółowa. Każde drzewo, każdy liść wydają się niemal prawdziwe i namacalne. Świetne lokacje w rodzaju najeżonych skałami dolin czy kanionów przeciętych rwącymi rzekami pozwalają naprawdę cieszyć oczęta superaśnymi widoczkami. Szkoda jednak, że w przypadku sprzętu GF4 4600 P4 gra ślimaczy się i zwalnia. Poza tym o ile postacie, szczegóły i tekstury są klasa, to animacje przedstawiają się już o wiele gorzej. *Call of Duty* to na pewno nie jest, bliżej mu do *BF 1942*.

_Jeden za wszystkich

TAK JAK W ORYGINALE, WIĘKSZOŚĆ MISJI TEAM REALIZUJE W KOMPLECIE, z tobą jako squad liderem (w oddziale są m.in. inżynier, medyk, spec od ciężkiej broni maszynowej itd.). Team trzyma się zazwyczaj tuż za liderem i mam tutaj pewne zastrzeżenie. Kiedy trafisz na wroga i z ciężkimi obrażeniami wycofujesz się na "z góry ustalone pozycje", okazuje się, że tylko lider został podziurawiony kulami. Mimo że dżungla została właściwie wycięta kanonadą Wietnamczyków, a team hulał w najlepsze między drzewami - to i tak tylko liderowi się dostało. Bywa... w bajkach.

_Kłuj go bagnetem

Ze wspomnianych pukawek mamy jeszcze m-14, z optycznym celownikiem, Scorpiona 61 (ciężka pukawa, Terminator na pewno by się z takiej ucieszył). Jest jeszcze legendarny Tokarev SVT1940 (snajpera), a także Sten MK II SMG oraz lekki karabin maszynowy Degtyarev DP. Do kompletu wspomniane bagnet i maczeta. Tak, tak, można nielicho zaszaleć. Biała broń okazuje się bardzo przydatna podczas niektórych misji, w których z pukawkami miewałem spore problemy. Celowanie podczas zmiany dystansu było maksymalnie utrudnione, bo kursor skakał wyżej niż naćpane gumisie. Inna rzecz dotyczy tu kamuflażu. Jest tak doskonały, że właściwie nie można odkryć wroga - chyba że się go nadepnie.

_Sztuczna nieinteligencja

Z AI TEŻ BYWA RÓŻNIE. Z jednej strony, Wietnamczycy potrafią wyskoczyć znienacka po tym, jak rozlegnie się trzaśnięcie gałązki pod twoją stopą. Z drugiej, nie zauważają, że właśnie kropnąłeś zawodnika, który siedział dwa metry od drugiego kolesia. Przez dżungle można się przemieszczać tylko skradając się, z broni w praktyce tylko silent pistol pozwala uniknąć nalotu całej hordy Wietnamczyków.

_Ameryki nie odkryli

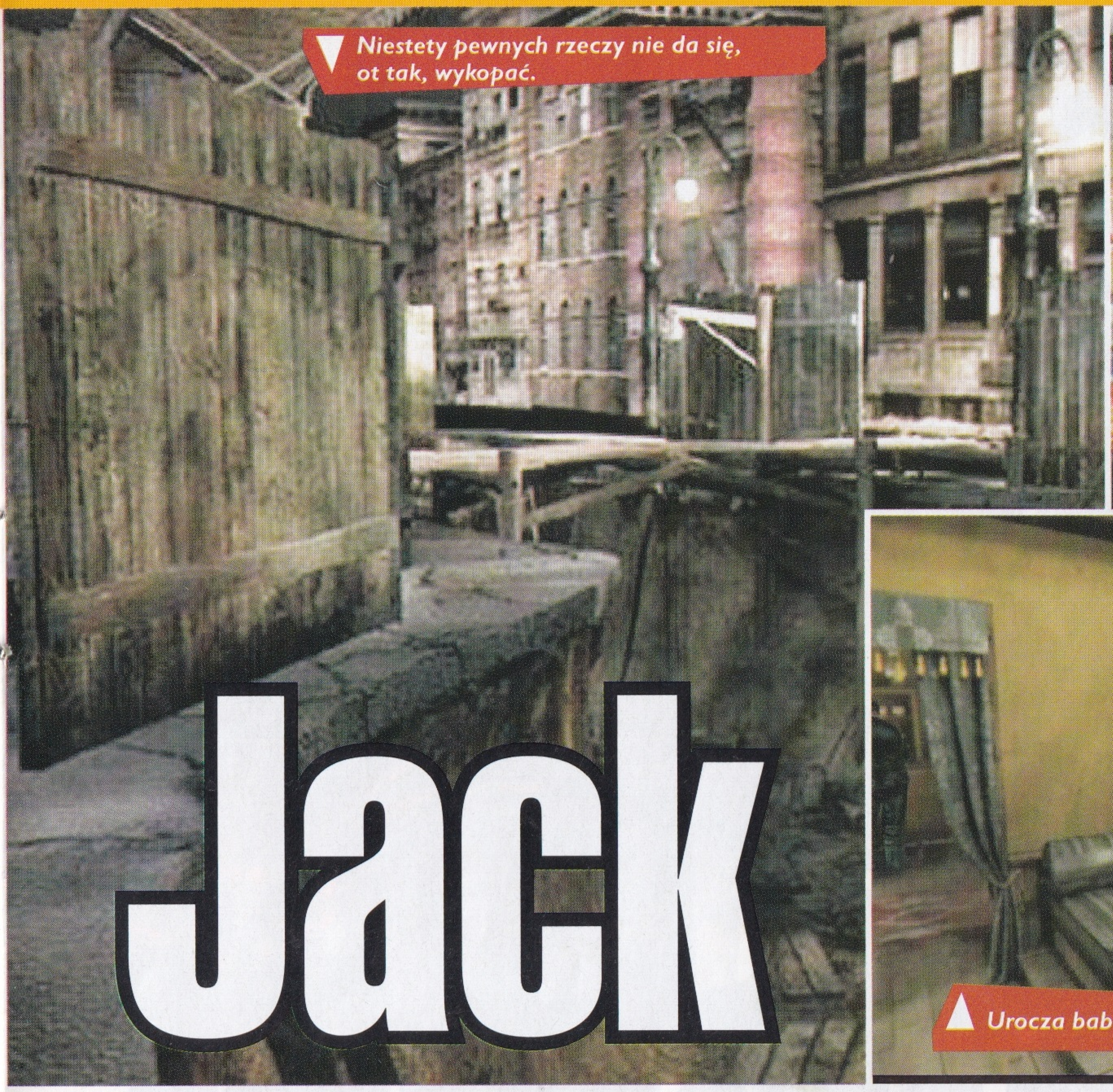
Połączenie maksymalnej realności ze wspomnianymi bugami daje niekiedy komiczny efekt i sprawia, że **PO SPOTKANIU Z *VIETCONG: FIST ALPHA* MAM MIESZANIE UCZUCIA.** Powiem tak, jeśli byliście zachwyceni oryginałem, teraz też się nie zawiedziecie. Dla fanów multi *VFS* będzie super rezentem, jednak zwolennikom single (szczególnie takich, którzy z Vietcongiem nie mieli jeszcze do czynienia) polecałbym przyjrzeć się najpierw wersji demo. Jeśli zaś fascynuje was wątek wojny w Wietnamie, ułatwieniem może być lista dobrych gier, które traktują o tym temacie. Powodzenia i uważajcie na pułapki Wietnamczyków. **TO BOLI!**

_kpt. Odyniec



ALTERNATYWY
Battlefield: Vietnam
Alternatywa przede wszystkim dla lubujących się w wycieczkach po dżungli – bo sama gra dużo bardziej koncen-

Testowano na... PC



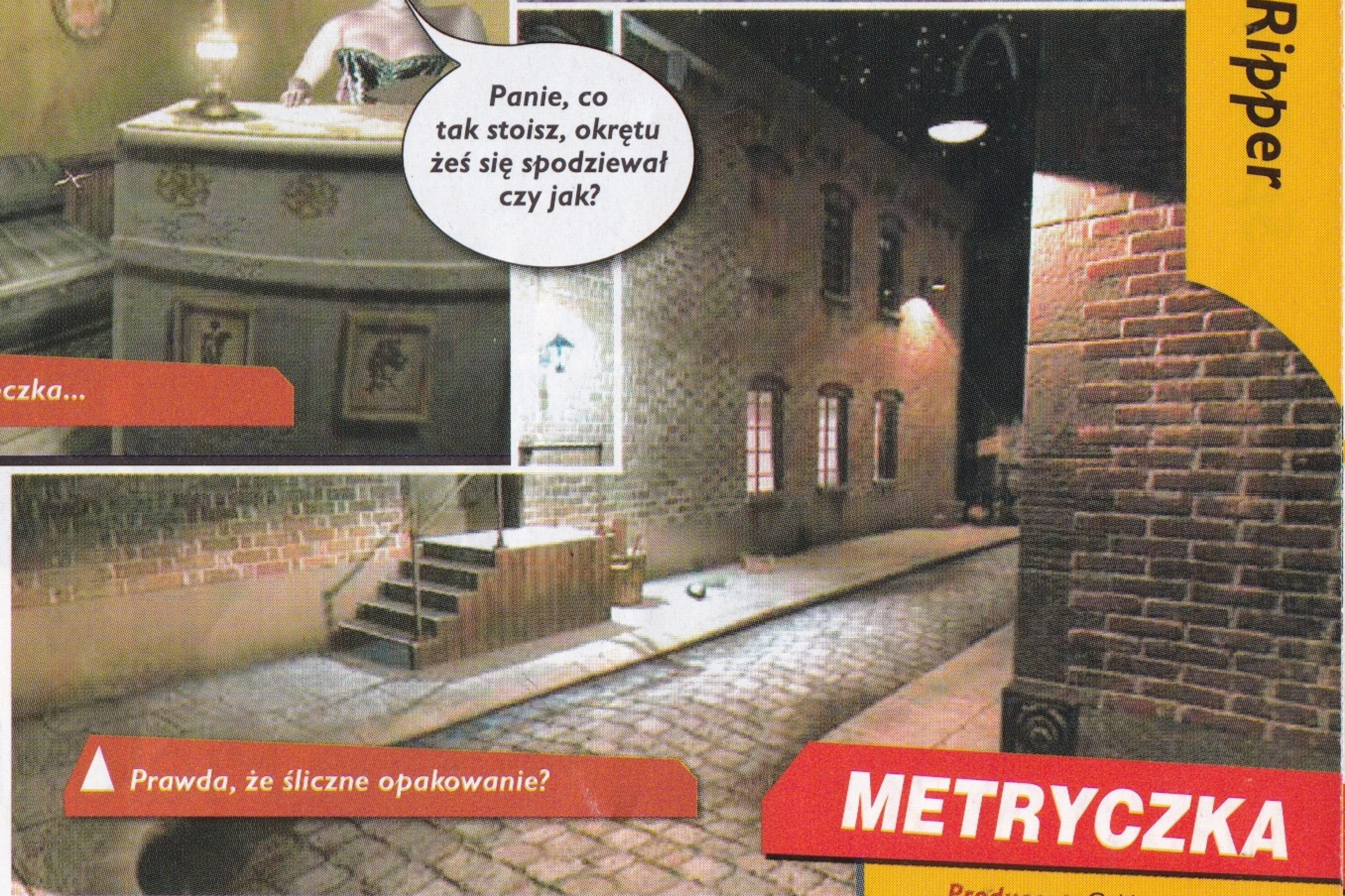
Niestety pewnych rzeczy nie da się, ot tak, wykopać.



Nakład pracy grafików widać na pierwszy rzut oka.



Urocza babeczka...



Prawda, że śliczne opakowanie?

Jack the Ripper

O KUBUSIU Rozpruwaczu słyszał chyba każdy, lecz mało kto wie, że ów jegomość nigdy nie został ujęty - nawet nie poznano jego prawdziwej tożsamości, a podejrzanych o makabryczne zbrodnie było aż 25 osób (w tym jedna kobieta). Nawet londyński Scotland Yard „zmiękł"...

_And when you hear that voice...

O dziwo, wbrew faktycznemu stanowi rzeczy, w grze przenosimy się do roku 1901. Jako młody dziennikarz codziennego brukowca *New York Today* - Jimmy Palmer, otrzymujemy zadanie szczegółowego zbadania i późniejszego zredagowania sprawy dotyczącej wyjątkowo brutalnych morderstw dokonanych na boginkach ulic. Nader zmotywowani pokaźną ilością decybeli w głosie szefa wyruszamy...

_Better stay away from darkness

GRA JEST RASOWĄ PRZYGODÓWKĄ PRZEDSTAWIONĄ Z PUNKTU WIDZENIA PIERWSZEJ OSOBY (wyjątkiem są cut-scenki wykonane w trzeciej). Historia w niej zawarta to alternatywna wizja (jak w *Iron Stormie*, w którym I wojna światowa trwała od 1914 r. aż do 1964 r.) dziewiętnastowiecznego (1888) dramatu, jaki opętał londyńską dzielnicę White Chapel. Według twórców, sir Rozpruwacz przerzucił się ze „słodkokrwistych" angielek na nowojorskie „robotnice", w naszym zaś interesie leży odnalezienie/zdemaskowanie ów chirurga...

_Smooth path to nowhere

...lecz aby tego dokonać, trzeba będzie "obczaić" dość konkretną liczbę lokacji – ot, chociażby wymienię slumsy, miejsca zbrodni, teatr Red Chapel, pobliski szpital, posterunek, dom uciech. Niestety nie wszyscy przystaną do udzielania jakichkolwiek informacji. Ba, część zapytanych mieszkańców odeśle cię z kwitkiem twierdząc, że woli nie ingerować w całą sprawę.

Nasz fart, że jedyną osobą skorą pomóc okaże się przyjaciółka (śpiewaczka kabaretowa) zamordowanej prostytutki (Elisabeth 'Lizzie' Berly) - Abigail. Wraz z nią staniesz do walki o przeżycie, bowiem wasze imiona również niebawem zaistnieją na liście ofiar psychola...

_Second side of moon

Sądzę, że zarys (nie inaczej, bo cały urok w pełnej historii siedzi) fabularny tej historii jest wam pokrótce znany, dlatego też przechodzę do opakowania.

GRAFA STYLOWO I OSTRO ZATRĄCA RĘKĄ FRANCUZÓW, choć sprzedano ją w o niebo lepszym formacie. Szczegółowo udekorowane prerenderowane tła (dodatkowo wzbogacone opcją podbicia rozdziałki do 1024 x 768, a także nałożenia antialiasingu) wyglądają naprawdę zachęcająco. Wszelakie postacie, jakie napotkamy podczas przemierzania podziemi Nowego Jorku, uraczono mnóstwem wieloboków. Oczywiście niewybaczalnym błędem byłby tu brak dobrego słowa o wiodącej roli świateł - te jak nic zdają egzamin (szczególnie po zmroku). Atmosfera oraz poszerzone źrenice - gwarantowane.

Natomiast co do kwestii muzyczno-dźwiękowej muszę pochwalić Galilea Multimedia - odwalili oni tu kawał porządnej roboty (śpiew Abigail wymiata). Intuicyjnie dobrane (zależnie od danej sytuacji tudzież miejsca) motywy powodują, że maksymalny „wkręt" to kwestia 10-15 minut. Nic dodać, nic ująć.

Jeśliby wziąć to wszystko pod wielką krechę - SOCZYSTY KLIMACIK, ATRAKCYJNA (na własny unikatowy sposób) graficzka, porywająca fabuła to cechy, jakie powinny przekonać cię do zatopienia kłów w tej gierce. Polecam.

_O.B.C.Y.



METRYCZKA

Producent: Galilea Multimedia
Dystrybutor: Cenega
Cena: nieustalona
Platforma: PC
Gatunek: przygodówka
Multiplayer: nie bardzo ;-)

GRAFA_18/20
KLIMATYCZNA, ciekawie i szczegółowo odwzorowująca ówczesny Nowy Jork.

MUZA_9/10
NIE TOWARZYSZY NAM PRZEZ CAŁĄ GRĘ, jedynie potęguje napięcie poszczególnych sytuacji.

MIÓD_47/50
DUŻO, DUUUŻO miodu. „Nowa" historia o Kubie wciąga niczym bagno i nie zdołasz wydostać się z niego.

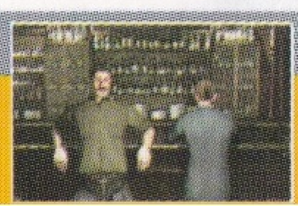
DŁUGOŚĆ_7/10
PRZEJŚCIE gierki zajmie troszkę czasu, głównie za sprawą zagadek. Myślę, że **ok. 25-30 godzin** wystarczy.

18+9+47+7=......

SPRAWDŹ TO!

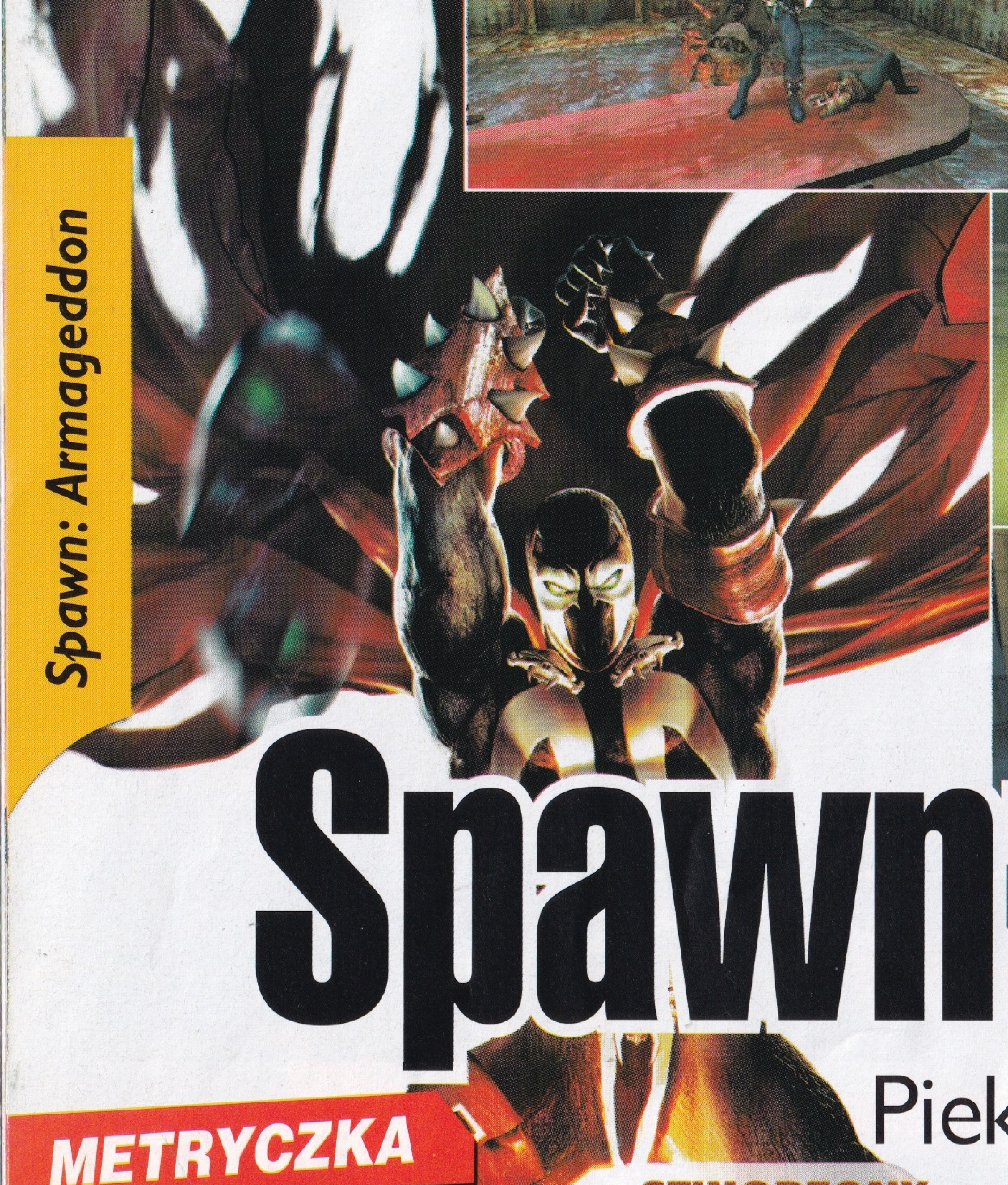
wymagania sprzętowe
PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB

ALTERNATYWY



Post Mortem

...czyli starsza siostra Jacka, jak mówią sami twórcy. Wydana w ubiegłym roku (wersja PL - Cenega) opowiadała o zmaganiach prywatnego detektywa z tajemniczym morderstwem państwa White. Równie niezła atmosfera.











Spawn: Armageddon

Piekielny pomiot kontra reszta...

STWORZONY przez Todda McFarlane'a komiks trudno polecić miłującemu pokój hippisowi zachwycającemu się kwiatuszkami na wiosennej łące. Al Simmons - jego bohater - nie należy do świata żywych, w dodatku nie odszedł z niego ze starości ani tym bardziej własnej woli. Wręcz przeciwnie - a później odrodził się jako żołnierz piekieł. Na ich nieszczęście zły coś nie wyszło, Al się zbuntował i obecnie - mimo że sam stworem światła nie jest - zajmuje się walką z takimi jak on sam.

_Zbuntowane anioły

AKCJĘ NAJNOWSZEJ GRY ZE SPAWNEM ZAWDZIĘCZAMY ZBUNTOWANEJ BANDZIE ANIOŁÓW, KTÓRE POSTANOWIŁY OSTATECZNIE ROZWIĄZAĆ PROBLEM PIEKŁA, rozwalając je za pomocą nowej superbroni. Pomysł szczytny - gorzej ze skutkami ubocznymi, a konkretnie hordami demonów, jakie przy okazji pojawiły się na Ziemi. Nie mniej ważny dla bohatera jest też fakt, że po rozwiązaniu kwestii piekielnej on sam również przestanie istnieć. Dodatkowego smaczku dodaje temu polujący na bohatera superżołnierz. Tyle, jeśli chodzi o zręby fabuły. Do szczęścia potrzebna ona nie jest, bo gra to solidna zręcznościowa naparzanko-skakanka, ale czasem dobrze wiedzieć, po co się toporem macha.

_Guny i łańcuchy

Na brak wrogów nasz bohater narzekać na pewno nie będzie. Pracy wystarczy nie tylko dla topora (przecudnie ociekającego po walce krwią), ale także łańcuchów, piekielnych mocy (łącznie ze zwolnieniem czasu à la matriks) i już jak najbardziej ziemskiej ciężkiej artylerii. Shotguny to tylko początek, a takie na przykład podwójne miniguny czy rakietnica rozwalają demony aż miło.

JEDYNY PROBLEM TO SZYBKO KOŃCZĄCA SIĘ AMUNICJA, choć zawsze można wrócić do łańcuchów lub dokupić nieco pestek pomiędzy misjami. Zresztą łańcuchy to jedno z częściej używanych narzędzi pracy i to nie tylko dlatego, że nie wymagają amunicji, a obrażenia zadają jak najbardziej przyzwoite...

_Z daszku na daszek

Drugi stały element gry to skoki i ogólnie zabawy na dachach - jumpy zwykłe, podwójne, z odbijaniem się od ścian, lotami na postrzępionej kapocie tudzież podciąganie się na łańcuchach (tylko w miejscach specjalnie oznaczonych). Trudno to jednak nazwać czymś odkrywczym czy fascynującym. Zwłaszcza w porównaniu z typowymi platformówkami, choćby ostatnio *Prince of Persia*.

DOBRA, WIEM ŻE TE GRY MAJĄ INNY KLIMAT, ALE NIE ZMIENIA TO FAKTU, ŻE W *POP* SPRAWIAŁO TO DUŻO WIĘCEJ RADOŚCI, a skoki wyglądające na równie ciężkie do wykonania wykonywało się jakoś prościej. I choć Spawn nie ginie po upadku z wysokości, kilkakrotne powtarzanie tych samych akcji szybko zaczyna irytować.

_Diabeł się popłakał

ARMAGEDDONOWI nie pomaga również średnia oprawa graficzna, A WERSJE NA PS2 I GAMECUBE NIE DOŚĆ, ŻE MAJĄ GORSZE TEKSTURY, to jeszcze są zauważalnie mniej płynne od tej xboksowej. Podobne nierówności występują, jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, która na Xboksie wykorzystuje Dolby Digital 5.1, a na pozostałych platformach jedynie ProLogic II. Fakt, że audio w przeciwieństwie do grafiki robi pozytywne wrażenie, nawet w zwykłym stereo, ale jeśli ma się porządny zestaw z DD, Xbox zostawia pozostałe konsole w tyle.

DOSTANIE SIĘ TAKŻE DŁUGOŚCI GRY, bo kończy się ją - mimo ponad dwudziestu misji - w parę godzin. Owszem, potem można spróbować jeszcze raz na wyższym poziomie (to zresztą jedyny sposób, by zdobyć wszystkie bonusy), ale to zadanie tylko dla maniaków *Spawna*. Jeśli do bohatera mamy stosunek raczej letni, nie będzie się po prostu chciało.

BO BRUTALNA PRAWDA JEST TAKA, ŻE GDYBY NIE LICENCJA I GŁÓWNY BOHATER, NA GRĘ MAŁO KTO BY SPOJRZAŁ. Lepiej już odpalić *DMC* - klimat podobny, a wykonanie i grywalność o niebo (piekło) lepsze.

_Marchewa

METRYCZKA

Producent: Point of View
Dystrybutor: Electronic Arts
Cena: 219 zł
Platforma: PS2, NGC, XBX
Gatunek: akcja
Multiplayer: nie ma

GRAFA_13/20
Najładniejsza na Xboksie, ale **OD NAJLEPSZYCH TROCHĘ ODSTAJE**.

MUZA_8/10
Dźwięki w Dolby 5.1 lub ProLogic II - **I GRA TO WYKORZYSTUJE!**

MIÓD_27/50
NIECO NUŻĄCA, zwłaszcza poziomy ze skakaniem.

DŁUGOŚĆ_13/20
PARĘ GODZIN wystarcza do ukończenia dowolnego poziomu trudności.

13+8+27+13=......

SPRAWDŹ TO!

SMS

Zbyt przeciętna i za krótka, czyli pozycja przede wszystkim dla jej fanów.

ALTERNATYWY



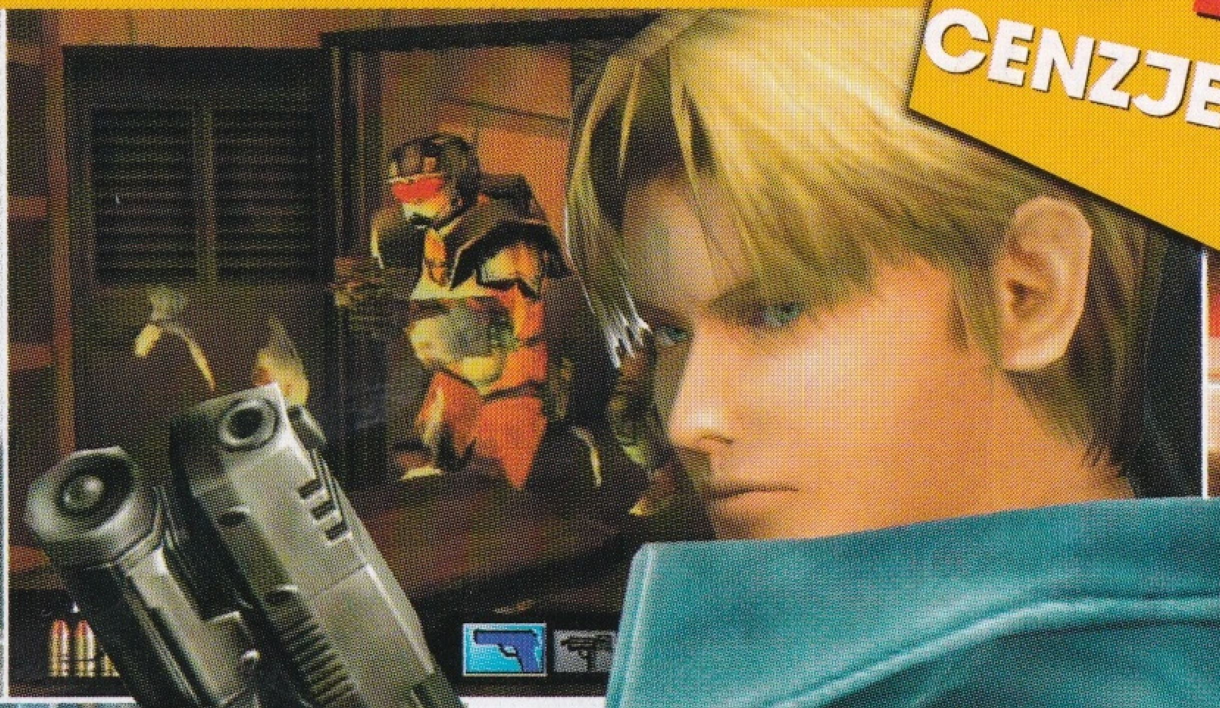
Podobne do Devil May Cry 2
Też się skacze i rozwala wrogów, ale jeśli chodzi o jakość wykonania - nie ma porównania - niebo a ziemia! I to niestety na nie korzyść *Spawna*.



Co się tak wystroił?



Biegnij Forest, biegnij





Do dziewczyny bez kwiatka.

Time Crisis 3

Gnata w łapę - i zamiataj!

JAKO Polak z krwi i kości, a więc reprezentant kraju i narodu, który o kryzysach akurat wie niejedno, podszedłem do *Time Crisis 3* jak DJ do miksera - z dużym zapałem. Okazało się, że całkiem trafnie, bo ten nowy celowniczek z Namco, chociaż ani nie rewolucyjny, ani odkrywczy, przyciągnął mnie do konsoli na kilka długich godzin. Jednak nie od dziś wiadomo, że MC Raper lubi eksplozje, wielkie gnaty i dziewczyny. A MIMO ŻE DZIEWCZYN TUTAJ JAK NA LEKARSTWO, EKSPLOZJI I BOGATEGO ARSENAŁU NIE BRAKUJE...

_Człowiek strzela...

Fabuła *Time Crisis 3*, jako że gra w tytule ma już trójkę, wiąże się oczywiście dość ściśle z wydarzeniami z poprzednich części serii. No i oczywiście fabuła ta to tylko pretekst dla strzelaniny, ale dla najbardziej ciekawych ziomów napiszę tylko, że tym razem dzielni agenci trafiają na śródziemnomorską wyspę opanowaną przez wojskową juntę z mocnym postanowieniem zaprowadzenia tam porządku. Właściwie to bałaganu, ale nie „na strychu" (jak rymował Pono), tylko w szeregach wojsk okupujących ten raj na ziemi. Reszty łatwo się już domyślić - KILKASET TRUPÓW, KILKADZIESIĄT ZNISZCZONYCH POJAZDÓW ZMECHANIZOWANYCH, KILKA TON ŻELAZA WYSTRZELONEGO Z ROZGRZANYCH DO CZERWONOŚCI LUF.

_a Bóg kule nosi

Nie ma się co oszukiwać - *Time Crisis 3* to najzwyczajniejsza w świecie kontynuacja popularnej serii, której twórcy nie wysilili się zbytnio, by zmienić istotę jej rozgrywki. Dostajemy po prostu nowe plansze i nowe zastępy przeciwników do wyrżnięcia - w grze pojawia się jedna ważka zmiana, ale ostatecznie ma ona dużo mniejszy wpływ na grywalność, niż można by się spodziewać. W *TC3* pojawiają się aż cztery rodzaje broni. We wcześniejszych częściach był to zawsze tylko szybkostrzelny pistolet, tym razem doszły doń shotgun, karabin maszynowy i wyrzutnia granatów. Jasne, że fajniej patrzeć, jak przeciwnicy padają ścięci serią niż pojedynczym strzałem, ale poza tym *TC3* TO NADAL GRA Z RODZAJU „STRZELAJ, STRZELAJ, STRZELAJ, UKRYJ SIĘ, PRZEŁADUJ I ZNÓW...". W projektantów poziomów jednak wstąpił tym razem jakiś twórczy duch, bowiem niektóre fragmenty gry naprawdę dają czadu, np. walka na tonącym, przechylonym okręcie, w którym wszystko, łącznie z tobą i przeciwnikami, zsuwa się w stronę morskiej otchłani, lub walka w pociągu, pod którym eksploduje most!!!

_Wypas!

Dzięki tym „momentom" *Time Crisis 3* to najlepsza część cyklu, a poza tym najładniejsza i najbogatsza w różnego rodzaju tryby i trybiki (m.in. sniper mode, w którym strzelasz tylko z karabinów snajperskich). Co więcej, równie dobrze gra się z pistoletem, jak i zwykłym padem, a to sprawia, że *TC3* to konkretny kozak dla wszystkich szukających gry, jaka ma dawać krótki, szybki relaks i rozładowywać negatywną energię. Właśnie ją znaleźliście... ;-)

_MC Raper

SMS

Najlepsza dostępna na PS2 strzelanka -celowniczek. Czeka cię naprawdę wybuchowa jazda.

METRYCZKA

Producent: Namco
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 229,90 zł
Platforma: PS2
Gatunek: celowniczek
Multiplayer: tak

GRAFA_14/20
TIME CRISIS 3 to najlepiej wyglądający celowniczek na PS2, ale to za mało, by konkurować np. z *Metal Gear Solidem 2*.

MUZA_6/10
JAK TO W GRACH NAMCO – średniawa, w najlepszym razie, perwersyjny, ale obciachowy klimacik.

MIÓD_45/50
MIÓD KAPIE - i to niezależnie od tego, czy masz pistolet, czy nie. Choć oczywiście z gnatem jest go o wiele więcej...

DŁUGOŚĆ_15/20
SAMA GRA - jak to konwersja z automatów, całkiem krótka, ale jest sporo dodatkowych trybów, które wydłużają żywotność gry...

14+6+45+15=......

SPRAWDŹ TO!

MC RAPER NAWIJA



DLA TYCH, KTÓRZY NIE ŁAPIĄ SLANGU MC RAPERA...

CELOWNICZEK - TYM RAZEM NIE HIPHOPOWY SLANG; POD POJĘCIEM CELOWNICZEK _MC RAPER ROZUMIE (JEŚLI ON W OGÓLE COŚ ROZUMIE) TAKI SHOOTER, W KTÓRYM NIE KIERUJEMY GRACZEM PORUSZANYM AUTOMATYCZNIE PRZEZ SAMĄ GRĘ, A JEDYNIE CELOWNIKIEM JEGO BRONI. TYPOWI PRZEDSTAWICIELE TEGO GATUNKU TO SERIE VIRTUA COP, HOUSE OF THE DEAD, SILENT SCOPE I WŁAŚNIE TIME CRISIS.

Testowano na...PS2...

ALTERNATYWY

House of the Dead

Klasyczny kultowy celowniczek - **niegdyś prawdziwy wymiatacz salonów gier. Strzelasz do zombich i... musisz sprawić, aby nieumarli stali się umarli...**

SWAT: Global Strike Team



Jak widać, lokacje są zróżnicowane...

A kuku!

Przepraszam, którędy na plażę?

Lokacje, w których toczy się walka są mocno uproszczone.

SMS
Taktyczny shooter przede wszystkim dla fanów PS2. Ci z Xboksami mają dostęp do lepszych gier - patrz: Rainbow Six...

SWAT: Global Strike Team

Nawet policja dzwoni na 997...?

CHOĆ *SWAT: Global Strike Team* w niczym zupełnie nie przypomina swojego pra-pra-pradziadka, to jednak w prostej linii wywodzi się z cyklu zapoczątkowanego właśnie przez tekstową przygodówkę *Police Quest* - kultowy artefakt ery 16 -bitowców. To cykl, który zmieniał się chyba najbardziej ze wszystkich znanych serii gier wideo - pierwsze były przygodówkami, potem seria przechodziła przez etapy interaktywnych filmów czy RTS-ów, by wreszcie dojść do taktycznych shooterów w stylu *Rainbow Six*. *SWAT: Global Strike Team* to właśnie gra tego typu – a jednocześnie pierwszy *SWAT* wydany na konsole.

_Trzech muszkieterów

Pierwsza rzecz, jaka odróżnia *Global Srike Team* od PC-towego *SWAT-a* i ogólnie PC-towych taktycznych FPS-ów, to fakt, że tutaj NIE WYBIERASZ CZŁONKÓW KIEROWANEGO PRZEZ SIEBIE ZESPOŁU. Na każdą misję w *SWAT: GST* wyruszasz z tą samą ekipą – Kincaidem, Jackson i Lee. Kincaid to facet do wszystkiego, najlepiej radzi sobie z bronią palną i to tą postacią najczęściej będziesz biegał. Jackson to magik-złota rączka - potrafi rozbroić bombę czy hakować systemy komputerowe, a na dodatek celnie strzela. Lee to dziewczyna stojąca zazwyczaj z dala od głównej akcji, skrywająca urodziwą twarz za lunetą karabinu snajperskiego. Kiedy kierujesz Kincaidem, pozostałej dwójce wydajesz polecenia z joypada lub przy użyciu słuchawek z mikrofonem, kiedy trzeba gra też przełącza się pomiędzy członkami zespołu.

_Amerykanie ratują świat

W 2008 roku - czyli wtedy, kiedy toczy się fabuła gry - policjanci ze Stanów Zjednoczonych walczą z terrorystami i przestępcami na całym świecie. Chociaż SWAT to oddziały amerykańskiej policji, w *GST* będziesz zarówno uwalniał zakładników w Los Angeles, jak i walczył z terrorystami w Rosji - łącznie czeka cię 21 misji przeznaczonych dla jednego gracza i połączonych fabularnie w jedną całość. Trudno sobie wyobrazić, by w naszej geopolitycznej rzeczywistości coś takiego mogło nastąpić już za 5 lat, ale twórcy gry postarali się przynajmniej, aby w jej świecie jakoś to uzasadnić - sprawa prowadzona przez Kincaida zaczyna się w Stanach, ale dotyczy dwóch grup przestępczych walczących o przejęcie kontroli nad globalnym rynkiem sprzedaży nowego narkotyku oznaczonego mianem LD-50.

_Ręce do góry

Po każdej ukończonej misji twoje starania podlegają ocenie, otrzymujesz za nie punkty, które przeznaczasz na udoskonalenie broni (np. powiększenie magazynków, celności itd.). Ważnym elementem oceny jest sposób, w jaki poradziłeś sobie z zagrożeniem ze strony przestępców. JAKO OFICER POLICJI, NIE MOŻESZ STRZELAĆ DO WSZYSTKICH - WOLNO CI STRZELAĆ TYLKO DO PRZECIWNIKÓW UZBROJONYCH, którzy stanowią zagrożenie dla życia zakładników lub członków drużyny. W przeciwnym przypadku wpierw musisz wezwać przestępcę do poddania się i złożenia broni. Zazwyczaj wywołuje to taki ciąg wydarzeń – bandzior dostrzega, gdzie jesteś i podnosi broń w twoją stronę – a wtedy możesz go spokojnie, bez skrupułów, sprzątnąć. Gra mocno przestrzega tych reguł i jeśli zrobisz coś przeciwko kodeksowi, nie możesz liczyć na pobłażanie.

_SWAT-ka

Tryb gry dla jednego gracza jest w *SWAT* niezły, ale typowy, jeśli chodzi o wybór lokacji, celów i zadań do realizacji. CIEKAWSZE JEST TO, CO TWÓRCY GRY PRZYGOTOWALI W PRZYPADKU ROZGRYWKI PROWADZONEJ PRZEZ WIELE OSÓB - siedem trybów multiplayera pozwala bawić się czterem graczom w różne wariacje Deathmatchu (w tym świetny Homicide), jak i Capture The Flag, a także rozgrywać misje z trybu dla jednego gracza - Co-operative. Ta ostatnia opcja to chyba największa radocha, jaką można mieć ze *SWAT: Global Strike Teamu* – szkoda, że do takiej zabawy udostępniono tylko 10 misji. Kiedy grasz w ten sposób, od razu czujesz różnicę – przede wszystkim nie musisz wykrzykiwać do mikrofonu poleceń skierowanych do komputerowych kompanów, bo pod ręką masz drugiego gracza, któremu wszystko możesz zwyczajnie wytłumaczyć.

_Fall in! Fall in!

O ile wykonanie większości elementów gry wynosi *SWAT: GST* ponad przeciętność, tak do oprawy graficznej bardziej pasuje określenie „efektywna" niż „efektowna". Modele postaci są lekko pudełkowate, a korytarze wyglądają bardzo podobnie. Ogólnie masz wrażenie, że graficy przy tworzeniu poziomów zbyt często używali tych samych tekstur i obiektów po prostu wstawianych hurtowo w różnych miejscach. To oczywiście szczegóły, ale to właśnie one odróżniają gry średnie od doskonałych. A *SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM* TO ZDECYDOWANIE PRODUKCJA, KTÓREJ BLIŻEJ DO „ŚREDNIOŚCI" NIŻ DOSKONAŁOŚCI, co nie zmienia faktu, że na PS2 jest to jeden z lepszych taktycznych shooterów.

_Mgr Gracz

METRYCZKA

Producent: Argonaut
Dystrybutor: Cenega
Cena: 239,90 zł
Platforma: PS2, XBX
Gatunek: taktyczny FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_13/20
KWADRATOWE POSTACIE I POZIOMY, w których co chwilę masz deja vu - nic specjalnego, ale swoją rolę spełnia...

MUZA_6/10
MUZYKA, EFEKTY DŹWIĘKOWE itd. ogólnie są spoko, ale kiedy usłyszycie amerykanów udających obcy akcent...

MIÓD_40/50
MIÓD W NORMIE i na poziomie. Serce ci nie pęknie od nadmiaru adrenaliny, ale na pewno też nie zaśniesz z padem w ręce...

DŁUGOŚĆ_16/20
KAMPANIA DLA JEDNEGO GRACZA całkiem długa, poza tym dużo trybów dla wielu graczy. Można pograć...

13+6+40+16= ......

SPRAWDŹ TO!

Testowano na...PS2...

ALTERNATYWY

TimeSplitters 2
Na PS2 właściwie nie ma większej (z wyjątkiem mało udanego ***Ghost Recona***) liczącej się konkurencji. Za to jeśli chcecie zagrać w dobry, ale zręcznościowy FPS na tej platformie, polecamy wciąż smakowite ***TimeSplitters 2***.



Komuny już nie ma, cenzura pozostała.

Kandydat do zawodu - ofiara mody.

A to nasza nowa sekretarka. Jolu - przywitaj się z państwem!

Biust zdecydowanie za mały...

The Sims: Poza Domem

Wyjdź z domu - laski czekają!



SMS

Nowe Simsy na konsole to właściwie tylko rozbudowana o kolejne możliwości wersja gry poprzedniej.

INWAZJA Simsów trwa - po zwycięstwie na rynku gier PC i przejęciu kontroli nad umysłami kilku milionów graczy małe komputerowe ludziki atakują szare komórki konsolowców. I z doskonałym skutkiem. Nowa wersja *Sims*, skupia się raczej na dodaniu do zabawy nowych elementów niż poważniejszych zmianach w kwestii samej rozgrywki, ale to i tak wystarczyło, by przykuć mnie do ekranu telewizora na kilkanaście godzin. I znów koledzy się śmiali, że gram w tę gierkę dla dziewczynek...

_To jest clubing, zioooom

Może i dla dziewczynek, jednak THE SIMS - DLA MNIE - TO ZABAWA DLA CHŁOPCÓW. I to dużych. To jedyna gra, w której można doprowadzić do tego, BY DWIE LASKI NAMIĘTNIE SIĘ CAŁOWAŁY, i tylko tu poderwiesz dziewczynę marzeń, której cechy na dodatek samodzielnie wcześniej określasz. *The Sims: Poza Domem* to zresztą produkcja reklamowana przez EA (kto widział spot w TV, ten wie) jako damsko-męska symulacja - nic więc dziwnego, że sama gra zaczyna się nie gdzie indziej, a w nocnym klubie muzycznym Rubb, gdzie podrywasz gorącą laseczkę. Niestety kiedy zaczyna się robić naprawdę duszno i ostro, okazuje się... że to wszystko sen.

_Gangster i gwiazda

The Sims: Poza Domem ta gra z DWOMA PODSTAWOWYMI TRYBAMI zabawy dla jednego gracza. PIERWSZY - TEN GŁÓWNY I PODSTAWOWY, TO BUSTIN' OUT (tak brzmi oryginalny tytuł gry), w którym podejmujesz się różnych życiowych zadań, wymyślonych przez programistów. Zazwyczaj są one rzeczywiście „życiowe", np. musisz dwukrotnie awansować na wybranej przez siebie ścieżce kariery. GŁÓWNY CEL TEGO TRYBU SPROWADZA SIĘ DO TEGO, BY TWÓJ SIM Z MŁOKOSA (LUB MAŁOLETNIEJ SIKSY) PRZEOBRAZIŁ SIĘ W KOGOŚ, KTO PRZEJDZIE NA EMERYTURĘ JAKO MILIONER. Możesz to osiągnąć, odnosząc sukcesy zawodowe na jednej ze ścieżek kariery. Tych jest siedem i są one na tyle różne, że każdy powinien znaleźć tę, jaka będzie mu odpowiadać najbardziej (kolejno): gwiazda filmowa, szalony naukowiec, gangster, ofiara mody, atleta i wojskowy.

_Nastroje i fochy

Kluczem do tak wyczekiwanych sukcesów zawodowych jest zadowolenie w życiu prywatnym, czyli po 16.00, a przed 8.00 rano. Wszyscy, którzy wcześniej grali w jakąś wersję *The Sims*, wiedzą, jak trudno uszczęśliwić te komputerowe ludki. Zawsze coś im nie pasuje: a to są głodne, a to zbyt zmęczone, a to dawno nie spotykały się ze znajomymi - a zazwyczaj brakuje czasu, by bez kłopotu zaspokoić wszystkie ich potrzeby. Z drugiej strony jednak - jest to konieczne, bo tylko wychodząc do pracy w dobrym humorze sim ma szansę na awans. Wtedy zaś dostanie więcej pieniędzy i łatwiej mu będzie zaspokoić większą część potrzeb. I tak, koło się zamyka - tak jak w naszym codziennym materialistycznym życiu.

_Wolność we dwoje

Poza trybem Bustin' Out tytuł ten oferuje pojedynczemu graczowi tryb pozwalający na całkowicie swobodną, pozbawioną konkretnych zadań grę. Tutaj *Poza Domem* przypomina PC-tową wersję *Sims* i w pewnym sensie rzeczywiście jest grą dla dziewczynek (dziewczyn i kobiet też) - możesz tu sobie urządzić mieszkanie dokładnie tak jak chcesz, testować bezkarnie różne warianty zagospodarowania przestrzennego. W *The Sims: Poza Domem* można grać także w dwie osoby - wtedy przechodzicie we dwójkę tryb Bustin' Out. Niestety nasiadówy przy *Sims* trwają po kilka godzin, w trakcie których jesteś w stanie rozegrać kilkadziesiąt walk w *Soul Caliburze II* czy kilkanaście meczy w *PES3* - kto więc grałby w *The Sims*? No, chyba że dziewczyny...

_Poza domem...

Problem z *The Sims: Poza Domem* jest tylko jeden - W RZECZYWISTOŚCI TO RACZEJ TYLKO UDOSKONALONA WERSJA OSTATNIEJ KONSOLOWEJ INKARNACJI *THE SIMS* niż całkowicie nowa gra. Niestety *Poza Domem* sprzedawane jest w tej samej cenie co gra pełnowymiarowa. Na PC byłby to pewnie dodatek, na konsoli musi to być oddzielna produkcja - szkoda tylko, że z taką ceną. Jeśli grałeś więc w poprzednią konsolową wersję *The Sims* i nie zawładnęła ona twoim życiem choćby na kilka tygodni, *Poza Domem* możesz sobie odpuścić. A jeśli jesteś fanem *The Sims*, pewnie już teraz tańczysz na parkiecie Club Rubb. I... pewnie jesteś dziewczynką...

_Dr Szymek

RYCZKA

Producent: EA
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 229,90 zł
Platforma: PS2, XBX, NGC
Gatunek: sim
Multiplayer: tak

GRAFA_16/20
THE SIMS nigdy nie miało fenomenalnej grafiki, ale *Poza Domem* to zdecydowanie najlepsza pod tym względem część serii - przede wszystkim dzięki świetnym animacjom postaci!

MUZA_7/10
PODCZAS GRY nie ma muzyki, za to są śmieszne efekty dźwiękowe - muza pojawia się tylko w radiu i TV, a wtedy daje radę, bo parodiuje znane hiciory.

MIÓD_42/50
MIODU SPORO jak w przyrządzonej przez babcię herbacie na przeziębienie. Jednak jeśli nigdy nie lubiłeś *Sims*, teraz też ich nie polubisz - to pewne...

DŁUGOŚĆ_18/20
DUŻO GRANIA, sporo wyzwań. Poza tym tryb Free Mode, który tak jak w PC-towych *Simsach*... nie kończy się nigdy.

16+7+42+18=......

SPRAWDŹ TO!

Testowano na...PS2...

ALTERNATYWY

Harvest Moon

Drugiej gry takiej jak *The Sims* nie ma, ale jeśli bawi cię podglądanie życia komputerowych ludzików, powinieneś zagrać w tytuł z serii *Harvest Moon* - albo na emulatorze SNES-a, albo w najnowszą wydaną na PS2 z podtytułem *Save The Homeland*.





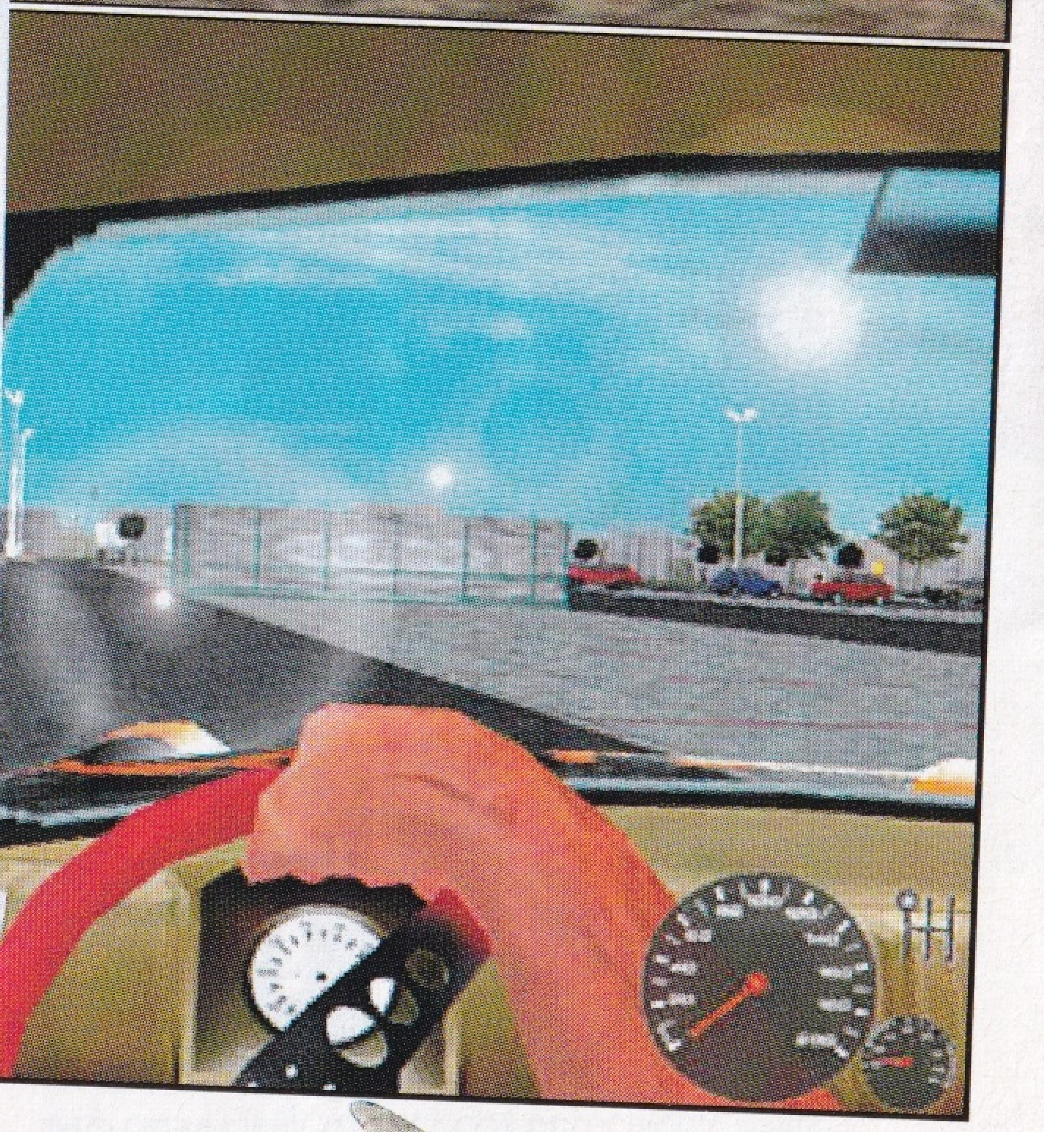
Maluchy

Ocena

6/10

Trabi Racer





Nie ma już żadnych świętości... Po produkcjach, takich jak *Maluch Racer* i *Poldek Racer* przyszła kolej na następny wymysł socjalistycznej myśli motoryzacyjnej, czyli Trabanta, zwanego także – oczywiście z pełną sympatią – tekturą. Na pudełku z grą przeczytamy, co następuje „Charakterystyczny odgłos silnika i pudełkowy kształt - to wszystko możemy sobie przypomnieć dzięki tej grze" – i tak jest w istocie, bo modele autek wykonane są z niewielkiej liczby wielokątów, a odgłosy brzmią tak, jakby próbkowano je z częstotliwością 8 MHz mono. Tyle tylko, że do twórców gry przyczepić się nie można, bo nie wiadomo, czy to wina symulowanego samochodu (Trabanty ani nie wyglądały, ani nie brzmiały lepiej), czy po prostu braku umiejętności, a może finansów potrzebnych do stworzenia ładniejszej i przyjemniejszej dla ucha gry. Jeśliby jednak pominąć walory dźwiękowo-wzrokowe, *Trabi Racer* to pięć tras i pięć samochodów - zaczynasz od stosunkowo prostego toru i standardowego seryjnego Trabanta, a kończysz na trasie pełnej zawijasów i tekturze stuningowanej tak, że wygląda jak pojazd samego szatana (stąd płomienie na przedniej masce). [[[[;-)]]]] Co ciekawe, gra oferuje także widok zza kierownicy (o ile pamiętam, we wcześniejszych *Racerach* tej właśnie możliwości nie było), a także modele pojazdów, które deformują się pod wpływem stłuczek (widocznie producent nie miał nic przeciwko - che, che, che...). Mimo tych gadżetów zabawa jest co najwyżej średnia, ale za 19,90 zł można sobie pozwolić na taką rozrywkę, szczególnie jeśli jeździsz Trabim. Tak jak MC Raper, który od razu po premierze *Maluch Racera* poleciał – a właściwie pojechał – Malcem do sklepu.

PLATFORMA: PC
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,90 ZŁ

Virgin Roster

Ocena

2/10

Pewnego pracowitego popołudnia w redakcji odnaleziono tajemniczą paczkę z naklejką 'Virgin'. Nikt nie wiedział, skąd się tu wzięła i co gorsza, co też może zawierać. W wyniku jednomyślnego głosowania sprawdzenie jej zawartości postanowiono powierzyć specjaliście od dziewic wszelakich, czyli MAO, słynącemu ze strategicznego podejścia do tych istot (zwiad, podbój, wcielenie do królestwa). :) Mimo że inna teoria mówi, iż MAO wytypowano w nadziei, że w paczce jest bomba - a jego strata byłaby dla świata najmniej bolesna, a nawet wyszłaby mu na zdrowie... Po chwili od otwarcia pakunku zamiast spodziewanej eksplozji dało się słyszeć przerażający odgłos MAO (jak to on ma w zwyczaju) ciskającego prastare pogańskie przekleństwa na producentów gry za to, że wydali kolejny gniot! *Virgin Roster* jest japońską erotyczną grą przygodową z - po prostu - chorą fabułą. Wcielamy się w niej w nauczyciela chemii, który lubi gwałcić uczennice - i generalnie ma gorsze zdanie o kobietach niż Mc Raper o fanach muzyki disco polo. Właściwie to trudno uznać *Virgin Rostera* za grę. Jedynym zadaniem gracza jest wciskanie klawisza myszy tak, aby przewijać tekst wyświetlający się na ekranie, i oglądanie ilustrujących go erotycznych obrazków. Bardziej leniwi (lub nadpobudliwi) mogą włączyć opcję hand's free, dzięki czemu tekst będzie się przewijał samoistnie, a rączki będzie można zająć czymś innym. A już absolutnym hitem jest wersja ekspresowego przerzucania tekstu, dzięki czemu grę kończy się w 20 minut, oglądając tylko obrazki! Nie wiem, jaki jest sens tworzenia takiego typu produkcji - lepiej już obejrzeć film o podobnej tematyce!

PLATFORMA: PC
DYSTRYBUTOR: NIE MA







Ocena

9/10

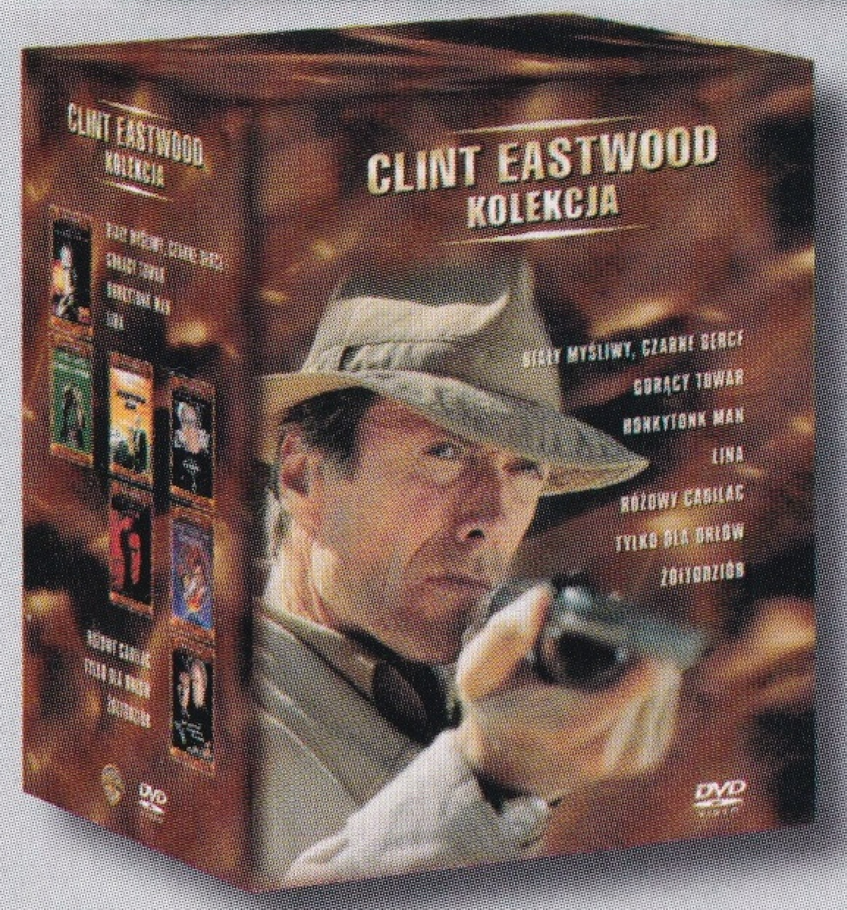
Pacific Warriors 2

Dawno, dawno temu, kiedy Dr Szymek był jeszcze postawnym i przystojnym młodzieńcem, a nie zdegenerowanym starym dziadem [zważaj se na słowa, synku... Dr Szymek], była taka gra *Wings* - zręcznościówka przedstawiająca przygody dzielnego (wiem, że dzielnego, bo sam nim kierowałem) pilota myśliwca z czasów I wojny światowej. Ostatnio pojawiło się całkiem dużo klonów tamtej starusieńkiej produkcji (chyba z 1989 roku, o ile mnie pamięć nie zawodzi), w tym całkiem udana gra *Wings of Honour* polskiej produkcji. *Pacific Warriors 2* to też - w pewnym sensie - spadkobierca idei *Wings* - tyle tylko, że z akcją rozgrywaną nad bezkresnym niebem Oceanu Spokojnego podczas II wojny światowej. Do wyboru masz cztery samoloty – po 2 dla Amerykanów i Japończyków, uczestników tego konfliktu – oraz 50 misji zróżnicowanych na tyle, byś się zbytnio nie nudził. Będziesz więc walczył zarówno z lotnictwem nieprzyjaciela, jak i bombardował wrogie instalacje, atakował okręty czy jednostki naziemne itd. Jest co robić i co ciekawe, jak na tak tanią produkcję (*Pacific Warriors 2* kosztuje tylko 19,90 zł) gra wygląda naprawdę, naprawdę dobrze. Zresztą Pacific Warriors 2 to gra z najlepszym chyba przelicznikiem grywalność/cena. Za te 19,90 zł dostajesz i samą grę (bardzo fajny zręcznościowy symulator), ale do tego jeszcze 4 inne gry akcji, w tym jedną równie dobrą jak *PW2* (*Search & Resuce 3*). Jak na takie pieniądza to - mówiąc słowami MC Rapera - wypas!

PLATFORMA: PC
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,90 ZŁ

CLINT EASTWOOD - KOLEKCJA





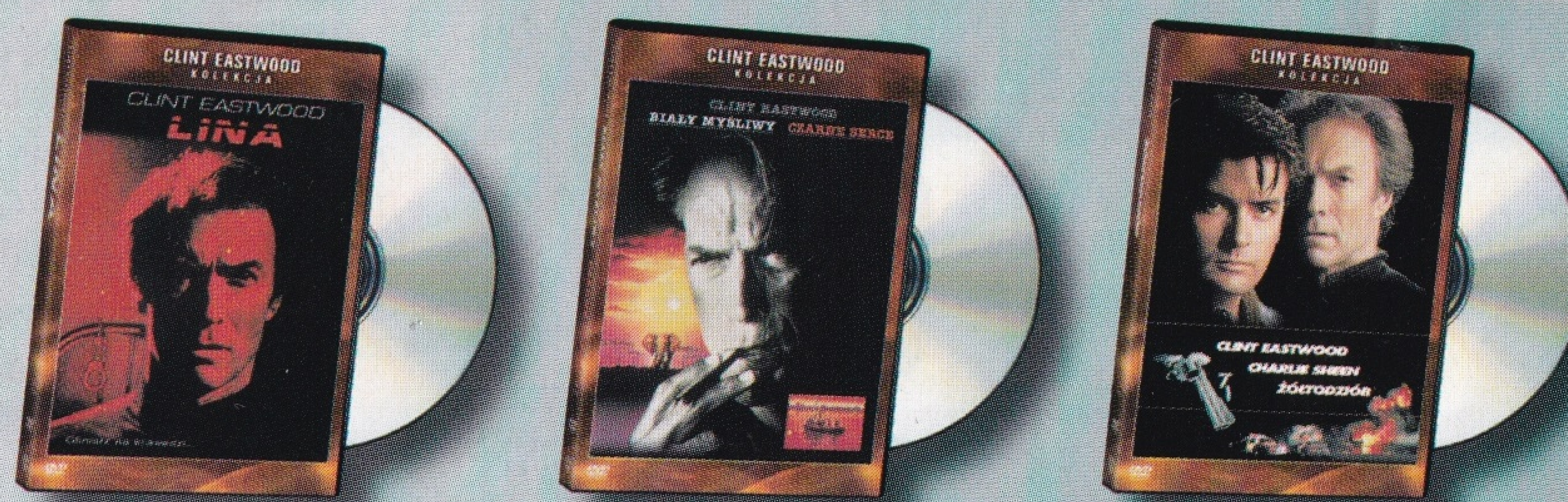
Clint Eastwood to jeden z największych i najważniejszych hollywoodzkich twardzieli, o którym w ostatnich latach jakby zapomniano. Dlatego bardzo dobrze, że ukazał się właśnie pakiet kolekcjonerski *Clint Eastwood - Kolekcja*, dzięki któremu ten doskonały aktor może zostać przywrócony pamięci współczesnych fanów kina. A w pełni na to zasługuje...

Zestaw *Clint Eastwood - Kolekcja* zawiera siedem filmów prezentujących fragment ogromnego dorobku tego aktora z lat 1969 -1990. Najstarszy, a jednocześnie jeden z najlepszych filmów w zestawie, to *Tylko dla orłów*. Rewelacyjne kino wojenne, w którym poza Eastwoodem gra m.in. Richard Burton. Kolejna pozycja w zestawie to *Honkytonk Man* - ciepła opowieść o chorym na białaczkę muzyku country, który podejmuje ostatnią podróż życia, by zagrać w Nashville. Jeden z krytyków napisał w recenzji tego obrazu, że „to film, który sprawia, że czujesz się dobrze" - i właściwie nic więcej nie trzeba dodawać do tej charakterystyki. W równie dobry nastrój wprowadza kolejny tytuł *Gorący towar* z 1984 roku. To parodia gangsterskich historyjek, w której u boku Eastwooda gra Burt Reynolds. Potem w zestawie pojawia się komedia - *Różowy Cadillac* - przezabawna opowieść o łowcy nagród, który podczas pościgu za uciekinierką z więzienia korzysta z różnych przebrań, takich jak klaun z rodeo, akwizytor z Las Vegas czy prezenter radiowy.

Lina z kolei to najmocniejszy film wchodzący w skład zestawu. To brutalny dreszczowiec o zabójcy młodych prostytutek, który prowadzi perfidną grę z inspektorem (Clint Eastwood) policji rozwiązującym tę sprawę. To rola, w której Eastwoodowi najbliżej do Brudnego Harry'ego, czyli postaci, która uczyniła zeń prawdziwą megagwiazdę. Już z taką pozycją w branży Eastwood zagrał w filmie *Czarny myśliwy, białe serce* - jednym z ważniejszych w karierze aktora. Wciela się on w nim w postać reżysera, który podczas kręcenia w Afryce filmu dostaje obsesji na punkcie polowań na słonie.

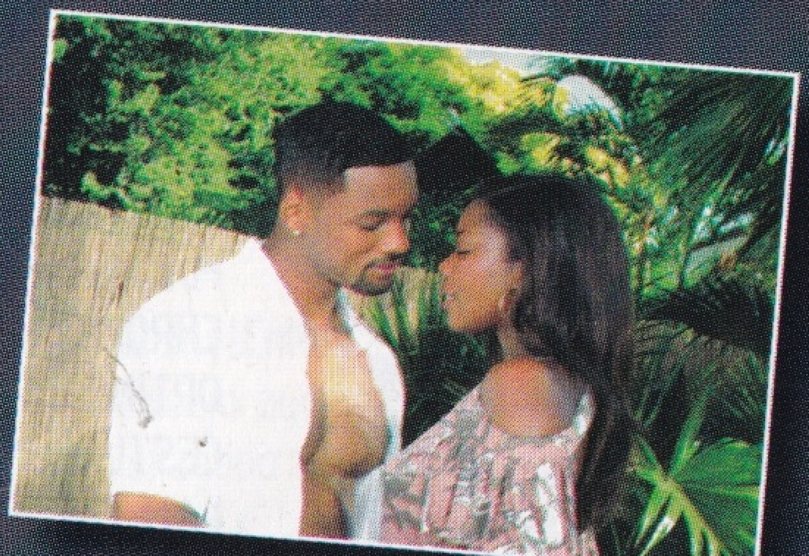
Opisywany tu zestaw zamyka *Żółtodziób* - film wyreżyserowany przez samego Eastwooda. Jest to historia doświadczonego policjanta i jego nieopierzonego partnera, którzy razem starają się wyplątać z afery okupu wynoszącego 2 miliony dolarów. To kino akcji - trochę tu humoru i kilka prawd życiowych uniwersalnych oraz ważnych zarówno dla starego, jak i młodego policjanta.

Cóż, dorobku takiego aktora jak Clint Eastwood nie da się przedstawić w artykule, który zawiera jedynie siedem jego filmów. Na pewno zabrakło tu wczesnych westernów kręconych przez aktora z Sergio Leone, nie ma też filmów z Brudnym Harrym, a chciałoby się również wymienić kilka obrazów, jakie Eastwood nakręcił w latach 90. Wyraźnie jednak zamierzenie kompilatorów zestawu było inne - chcieli oni przed wszystkim pokazać ważne, choć nieco mniej znane filmy z udziałem Clinta - i to udało im się bezbłędnie...



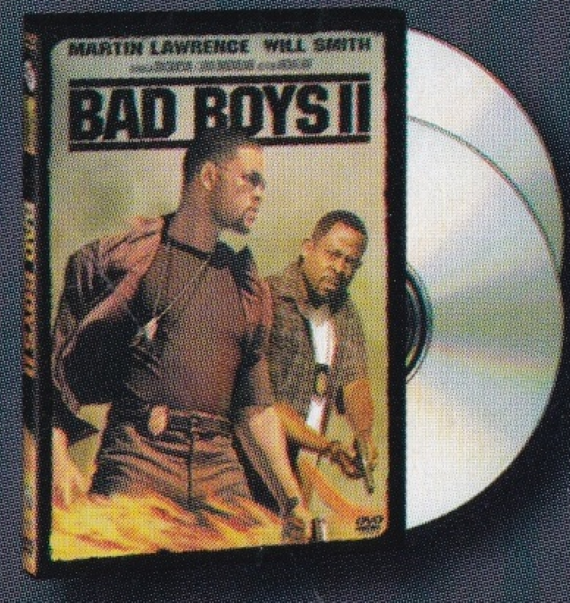
BAD BOYS II

FILM



Narkotykowi gliniarze Mike Lowrey i Marcus Bennett, czyli pewny siebie playboy i czarujący domator, walczą w Miami z handlarzami ecstasy – narkotyku, który ostatnimi laty zdobył w Stanach sporą popularność. Oczywiście nie wszystko idzie tak jak powinno, tym bardziej że za interesami na tym rynku stoi Tapia – bezwzględny i okrutny boss, gotów na wszystko, byle tylko zachować własne wpływy. Do tego oczywiście dochodzi wątek miłosny. Mike zakochuje się w siostrze Marcusa - smakowitej czekoladce o imieniu Syd. I aby nie było za łatwo, Syd również pracuje w policji, dokładniej w wydziale narkotykowym i... wpada w sidła zastawione przez Tapię. No i wiadomo, kiedy prowadzona przez policjantów sprawa zahacza o wątek osobisty, zaczyna się rozlew krwi, eskalacja brutalności, eksplozje i ogólnie niezła rozpierducha.

Wszyscy ci, którzy widzieli pierwszą część *Bad Boys*, wiedzą, czego się spodziewać - i wszystko to dostaną - tyle, że w wydaniu powiększonym i dodadowanym adrenaliną. *Bad Boys II* to na pewno dużo, dużo lepsze efekty specjalne, niemal takie same jak w ostatnich *Matriksach*. Zabrakło tu niestety świeżości w dowcipach i humorze, ale nadal jest kilka żartów, z których można się pośmiać. Jednak bez rewelacji.



PRODIKEYS DM

GADŻETY

Przychodzi taki wiek - a ten wiek to wiek młodego ducha - kiedy w większości z nas budzą się muzyczno-kompozytorskie namiętności. Wtedy to zakłada się amatorskie zespoły muzyczne i organizuje inne tego typu przedsięwzięcia. Dawniej trzeba było opanować technikę gry na gitarze, perkusji, basie - dziś jednak, kiedy rządzi muzyka elektroniczna, a komputery są stosunkowo tanie, amatorska muza powstaje przede wszystkim właśnie na PC-tach. Zazwyczaj faza na muzykowanie przechodzi u młodych dość szybko, np. po pierwszych nieudanych próbach. Jednak jeśli jesteś jednym z tych szczęśliwców, którym Dobra Bozia rzeczywiście dała talent, klawiatura MAXio firmy Creative może się dla ciebie okazać całkiem niezłym sprzętem.

Przy pierwszym kontakcie z urządzeniem, po podłączeniu przez port PS/2, wygląda ono jak zwykła klawiatura z dużą (z niejasnych wciąż powodów) podpórką na nadgarstki. Szybko jednak tajemnica Prodikeys DM staje się jasna - wystarczy, że ściągniesz klapkę pełniącą rolę podpórki, by odkryć... klawiaturę syntezatora z pełnymi trzema oktawami. Trzeba dodać, że jest to klawiatura dynamiczna i ma ona dodatkowo kontrolery Pitch i Sustain oraz zmiany oktaw. Testowaliśmy Prodikeys DM w zaprzyjaźnionym studio nagraniowym... i jego specjaliści stwierdzili, że w prawdzie muzycznych zastosowaniach klawiaturka ta wypada całkiem nieźle.

Urządzenie zaprojektowano ergonomicznie, aczkolwiek można by mieć niewielkie zastrzeżenia co do długości klawiszy muzycznych przystosowanych raczej do młodych (a nie dorosłych) palców oraz zbyt dużej wysokości całej klawiatury, co jest nieco mniej wygodne w normalnym użytkowaniu niż w przypadku tradycyjnej klawiatury. Trudno byłoby jednak stworzyć taką nietypową hybrydę, która tych niedociągnięć byłaby pozbawiona - jeśli więc jest to sprzęt, który w twojej sytuacji znajdzie zastosowanie, bierz ją...



FAQ

KODY TIPSY PODPOWIEDZI...

Statystyki młodej cziki



PC	38%
NGC	5%
PS2	50%
XBX	7%
GBA	0%

TIPS



The Sims Bustin' Out

str. 31

PC Chicago 1930

W czasie gry naciśnij **[F11]**, by włączyć konsolę - wpisz dowolny z poniższych kodów i zatwierdź go klawiszem **[Enter]**:

GHOST - niewidzialność
DISPLAY - pokazuje wszystkie postacie
BINGO - dostajesz amunicję
WINNER - wygrywasz misję
IMMUNITY - twoje postacie są nietykalne
BLOOD - krew
WEAPON XX - dostajesz broń XX
MATRIX - masz niekończące się spowolnienie czasu
CHROMA - kolor twojej postaci zaczyna się zmieniać
OPTIMIZE - próbuje zoptymalizować pamięć
CESTLAZONE - pokazuje obszary przypisane do skryptów
I AM THE WINNER - wygrywasz całą kampanię
PCSIGHT - pokazuje zasięg wzroku twoich postaci
LIGHT - pokazuje zasięg światła
SEEKANDDESTROY - pokazuje wszystkie punkty, które musisz znaleźć
LUKAS - twoja posać traci przytomność
WIN - wygrywasz misję
WAKEUP - budzi twoją postać (o ile jest nieprzytomna)
SAN PETRUS - wybrane postacie udają się do świętego Piotra
ROTER ALARM - alarmuje wszystkich wrogów
RAILROAD - pokazuje tory kolejowe
PAMELA ANDERSON - wrogowie nie potrafią walczyć na bliską odległość
NUKE - zabija wszystkich wrogów na danym poziomie
NOISE - pokazuje odległość, z jakiej słychać twoich ludzi
MOTION - pokazuje wszystkie ruchome przeszkody i drzwi
MORPHEUS - usypia wybranego przeciwnika
MISTER SANDMAN - usypia twoich ludzi
LOOSE - przegrywasz misję
LEVEL TEXT - pokazuje cały tekst przypisany do misji
LAST MAN STANDING - wysyła wszystkich wrogów - poza wybranym - do Honolulu
HONOLULU - wysyła wybranego wroga do Honolulu
HIGHLANDER2 - wrogowie są nieśmiertelni
HIGHLANDER - twoi ludzie są nieśmiertelni
HELP - wyświetla wszystkie komendy
HADES - zabija wybranego przeciwnika
GOLDENEYE - twoi ludzie stają się niewidzialni dla wroga
FULLHOUSE - twoi ludzie dostają amunicję
FREEZE - zamraża/odmraża wszystkich wrogów
FPS - wyświetla fpsy
EZB - wybrana postać dostaje kasę
DIES IRAE - wrogów dosięga boski gniew
BUD SPENCER - ogłusza wszystkich wrogów
AWARE - pokazuje wszystkich wrogów



PC Kreed

Podczas gry naciśnij **[~]**, aby otworzyć konsolę - i wpisz:

g_fly 1 - latamy
g_fly 0 - wyłączamy lot
fly - tryb lotu
gotoroom roomXX - jesteś w pomieszczeniu xx (np. gotoroom room01)
cl_showinfo 1 - ilość FPS
cl_showinfo 0 - anuluje poprzedni cheat
hitpoints 10000 - mocny jesteś :)
g_noclip 1 - przenikanie przez ściany (włącz tryb lotu)
game_godmode XX - god mode on, XX - ilość energii
game_godmode 0 - anuluje poprzedni cheat
addwpn ? - lista broni
addwpn XX - dostajesz broń z nr XX
suicide - pa, pa
map xx - ładuje mapę xx (lista map w katalogu Areas)
exit - wyjście do Windows

PC Kelly Slater's Pro Surfer

Przejdź do Extra menu, następnie do Cheat menu i tam wprowadź dowolny z poniższych kodów:

714-555-8092 - włącza cheat mode
619-555-4141 - wszystkie deski
328-555-4497 - wszystkie poziomy
702-555-2918 - wszystkie ubranka
949-555-6799 - wszyscy surferzy
626-555-6043 - wszystkie triki
877-555-3825 - widok FPP
212-555-1776 - statystyki na maksa
213-555-5721 - perfekcyjny balans
217-555-0217 - wyższe skoki
310-555-6217 - grasz jako Freak
818-555-5555 - grasz jako Rainbow
888-555-4506 - grasz jako Tiki God



NGC Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Easter Eggs w biurze Otacona

Yoshi i Mario
Po walce z Ninją rozejrzyj się po biurze Otacona. Zobaczysz statuetki Yoshiego i Mario. Gdy strzelisz w Yoshiego, wyda on swój standardowy dźwięk. Po strzeleniu w Mario nad jego głową pojawi się napis: 1UP, a za każde takie 1UP dostaniesz troszkę zdrowia.

Portret Anubisa - na ścianie wisi plakat z okładką z Zone of Enders
Alexandra Roivas (z Eternal Darkness) w bikini - by ją zobaczyć, wystarczy otworzyć jeden z magazynów z girlsami i przybliżyć widok
GameCube i Wave Bird - sprawdź biurko - leży tam GameCube i Wave Bird, a na ekranie pobliskiego monitora można zobaczyć obrazek z bootowania się konsoli

TIPS MIESIĄCA

The Sims Bustin' Out

PS2

Cheaty do wprowadzenia w trybie Free Mode lub Bust Out
R2, L1, R1, L2, lewo, O - włącza cheaty (na posesji Sima pojawi się krzał)
R2, R3, L3, L2, R1, L1 - odblokowuje wszystkie lokacje
L2, R2, góra, trójkąt, L3 - odblokowuje wszystkie obiekty
L1, R1, dół, X, L3, R3 - odblokowuje wszystkie socjale
L3, R3, R1, R2 - odblokowuje fotki twórców
R2, L1, R1, L2, lewo, O - wszystkie statystyki motives na maks. (opcja krzała)
L1, R2, prawo, kwadrat, L3 - dużo kasy, ale by ją zdobyć, musisz kliknąć krzała i wybrać opcję: give money

PS2 XBX

Datki przez telefon - wystarczy, że zostaniesz z mniej niż 100$ na koncie, a zadzwoni telefon - wystarczy go odebrać, aby dostać trochę kasy. Można to powtarzać w nieskończoność, a na koniec jeszcze sprzedać niepotrzebne rzeczy.

Mamisynek - na początku gry nie staraj się o pracę, tylko zostań w domu mamusi, zwiększając umiejętności i zdobywając przyjaciół. Z racji tego, że w tym miejscu nie spada między innymi energia (a więc nie musisz spać), będziesz miał dużo więcej czasu na szybki rozwój postaci.

Miłe życie alkoholika - drinki przygotowane w drink barze uzupełniają wskaźniki energii, zadowolenia i żywności. Jeśli zamienisz własne mieszkanie w taki bar, nie będziesz musiał nigdy spać, jeść ani martwić się o spadek zadowolenia (uwaga: nie działa to w realu...).

XBX

Cheaty do wprowadzenia w trybie Free Mode lub Bust Out
R, L, dół, czarny, lewo - włącza cheaty (na posesji Sima pojawi się krzał)
czarny, dół, R, L, dół, Y - odblokowuje wszystkie lokacje
czarny, góra, Y, dół, R - odblokowuje wszystkie obiekty
L, R, A, dół, czarny - odblokowuje wszystkie socjale
L3, R3, R1, R2 - odblokowuje fotki twórców
R, lewo, B, dół, biały - wszystkie statystyki motives na maks. (opcja krzała)
L, czarny, prawo, X, lewo - dużo kasy, ale by ją zdobyć, musisz kliknąć krzała i wybrać opcję: give money

PC Premier Manager 2003/2004

Podczas meczu wejdź na obrazek z widokiem meczu w 2D. Ustaw kursor na tabeli w lewym górnym rogu ekranu.

Naciśnij **[Enter]** 10 razy (szybko) - tekst powinien się rozjarzyć na niebiesko - odwołuje wszystkie mecze danego dnia.

Naciśnij **[Enter]** 20 razy (szybko) - tekst powinien się rozjarzyć na żółto - masz gwarantowany remis; żadna ze stron nie zdobędzie bramki.

Naciśnij **[Enter]** 25 razy (szybko) - tekst powinien się rozjarzyć na czerwono - nie będziesz mógł zdobyć bramki.

Naciśnij **[Enter]** 15 razy (szybko) - tekst powinien się rozjarzyć na zielono - przeciwnik nie będzie w stanie strzelić bramki.

PC Deus Ex: Invisible War

Modyfikuj plik: default.ini (przedtem zrób jego kopię roboczą!).

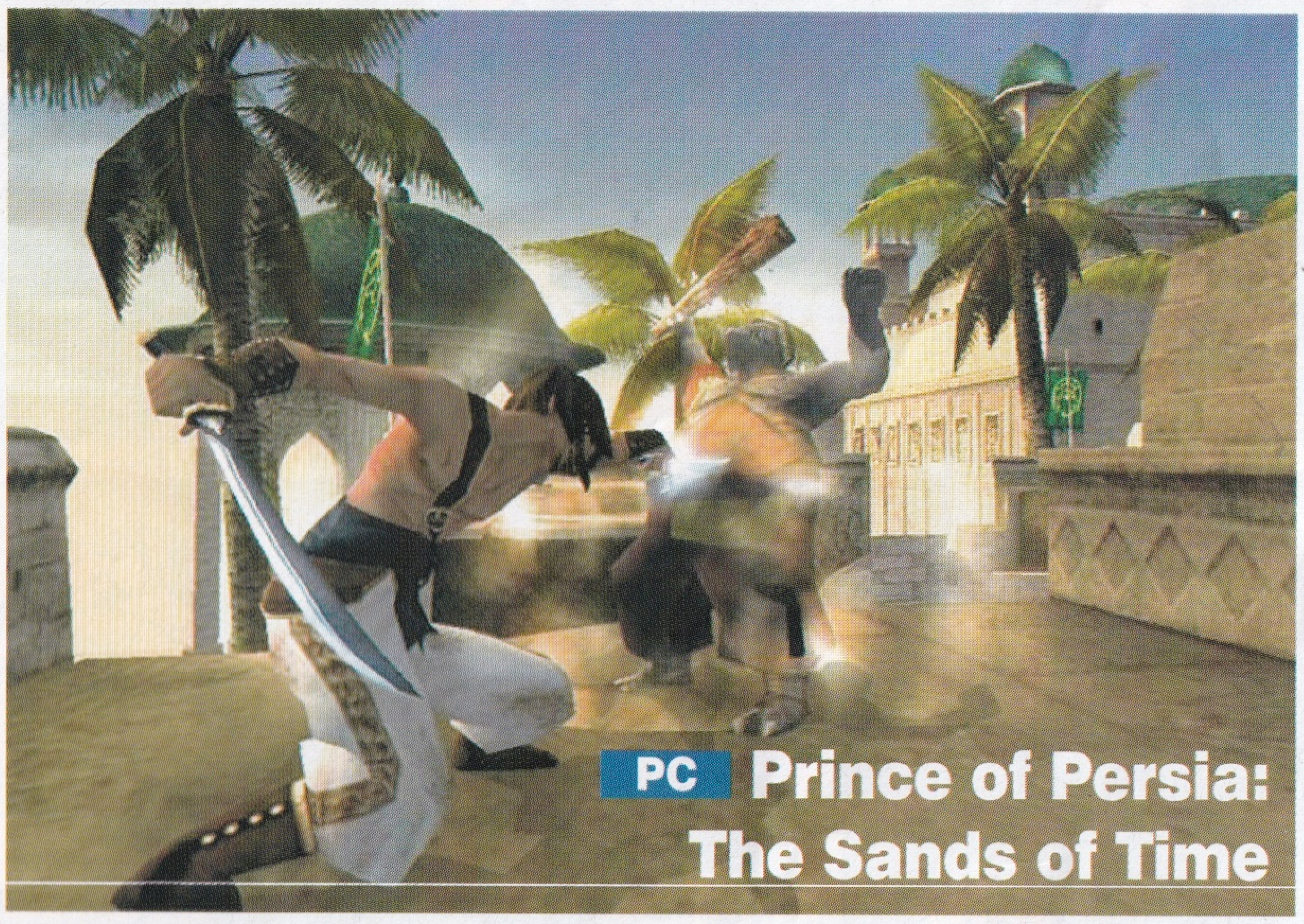
God mode
Znajdź sekwencję:
[Difficulty]; Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

I wszędzie zmień wartość **d** na **0.0**.

Wrogowie łatwiejsi do pokonania
Znajdź sekwencję:
AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

I wartości **d** zmień na:
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5

Ukryte zakończenie
W Liberty Island idź do kwatery UNATCO. W pierwszym pokoju zobaczysz flagę UNATCO. Weź ją. Zanieś ją do biura Manderly i idź do łazienki - wrzuć flagę tam, gdzie trzeba - i spuść wodę. Zostaniesz teleportowny na dość specyficzne party. :) Obecni na nim goście zmieniają się w zależności od tego, kogo ułutkeś podczas gry.



Drzwi w grobowcu
Pod koniec gry trafiasz do grobowca z nieskończoną liczbą drzwi. Jak przejść ten labirynt? Zacznij od drzwi z widoczną nad nimi gębą i zawsze idź zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Easter Egg
Na levelu A Prisoner Seeking An Escape, gdy dotrzesz do samego końca, rozwal wszystkie piaskowe stwory i wejdź do celi po lewej (tam, gdzie save point). W lewym rogu celi - na ścianie, jest mały żarcik. Podejdź blisko, włącz tryb FPP i zobacz, w co grał więzień. :)

PS2 Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Cheat Menu
Wprowadź w czasie gry następującą kombinację: **L1 + R1 +** △ **+** ◻ **+** ◯ **+** ⊗, **START**, a będziesz miał dostęp do opcji zmiany poziomu i nietykalności.

Wyższy poziom doświadczenia
Wprowadź w czasie gry następującą kombinację: **L1 + R1 +** △ **+** ◻ **+** ◯ **+** ⊗, **L2** - poza 10 poziomem doświadczenia dostaniesz także feat pointy i mnóstwo złota.

Extreme Mode
Musisz przejść grę i zachować stan gry.

Gra jako Artemis lub Drizzt
Musisz przejść grę w trybie **Extreme Mode** i rozpocząć nową grę. Następnie nakieruj kursor na Alessię Faithhammer i naciśnij **dół**, by wybrać Drizzta, lub **dół, dół**, aby wybrać Artemisa. Jeśli zależy ci tylko na Drizztcie, wystarczy przejść grę na dowolnym poziomie trudności.

PS2 SOCOM: U.S. Navy Seals II

Odblokowanie galerii
Musisz ukończyć grę na poziomie Commander.

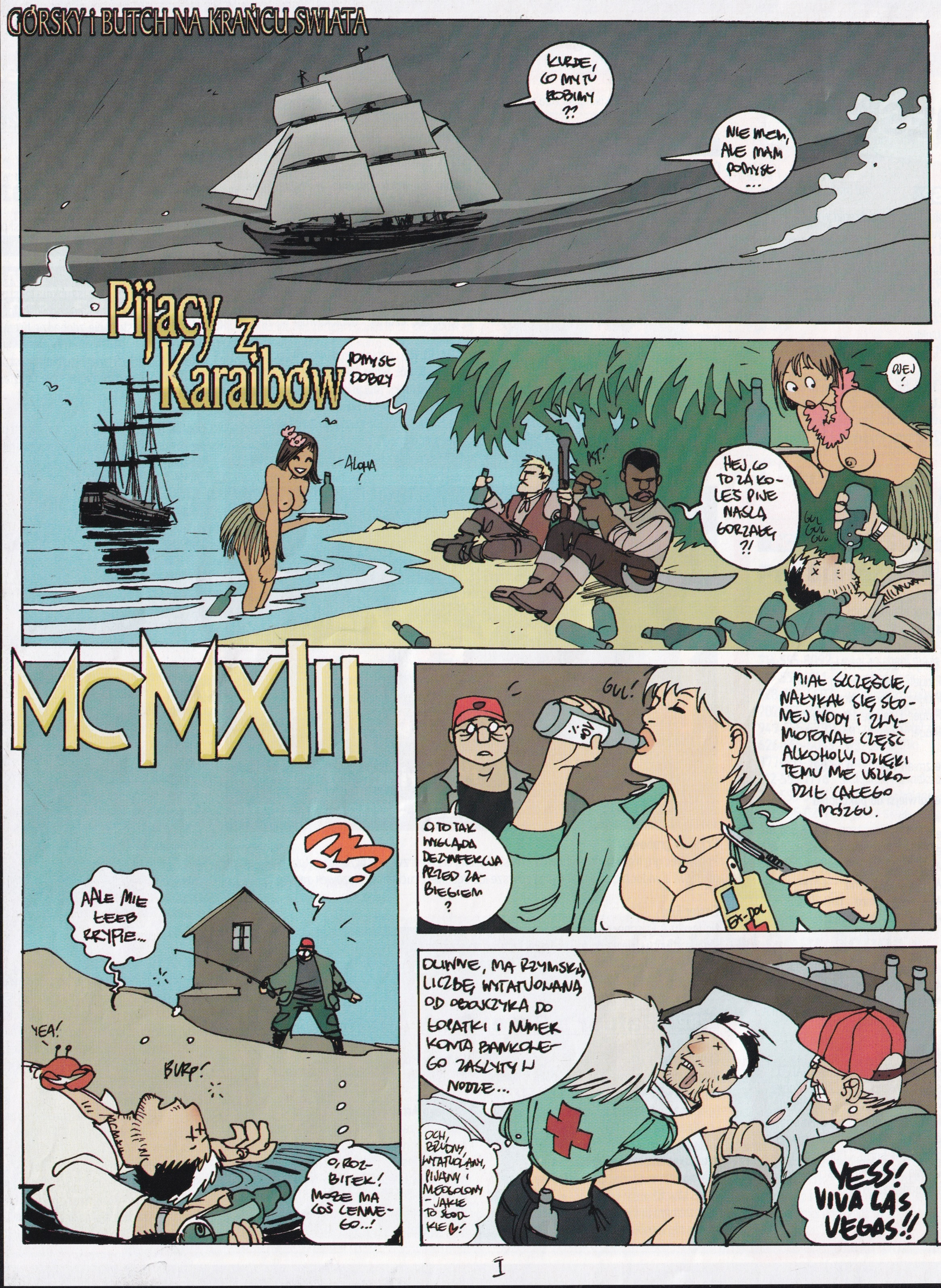
Odblokowanie listy płac
Musisz ukończyć grę na poziomie co najmniej Ensign.

Oblokowanie postaci
Sabre - ukończ misję Albania na poziomie Commander
Pius Platz - ukończ misję Albania na poziomie Lieutenant
Feral - ukończ grę na poziomie Admiral
Quixada Christo - ukończ misję Brazil na poziomie Commander
Reaver - ukończ misję Algeria na poziomie Commander
Algerian Officer - ukończ misję Algeria na poziomie Lieutenant
The Specialist (Flatfoot) - ukończ misję Russia na pozimie Commander
Valeska Lukanov - ukończ misję Russia na poziomie Lieutenant

Odblokowanie piosenek
Po ukończeniu gry na poziomie Lieutenant będziesz miał dostęp do: Dance of the Unknown, Insertion Suite, Infiltrator, Contortion, Tari Tari, KGM oraz Gnostec. Po ukończeniu jej na poziomie Captain dojdą do tego: Dark in Your Heart, Beach Bossa, Brazilicious i SOCOM II Finale.

Making the SOCOM II
Filmik z tworzenia gry odblokujesz po przejściu jej na poziomie Lieutenant.

Odblokowanie broni (tryb single)
Broń SEAL - ukończ grę na poziomie Ensign
Broń terrorystów - ukończ grę na poziomie Lieutenant
Broń SAS - ukończ grę na poziomie Commander
Broń Spetsnaz - ukończ grę na poziomie Commander


GÓRSKY i BUTCH NA KRAŃCU ŚWIATA
KURDE, CO MY TU ROBIMY ??
NIE WIEM, ALE MAM POMYSŁ ...
Pijacy z Karaibów
POMYSŁ DOBRY
ALOHA !
PST!
HEJ, CO TO ZA KOLEŚ PIJE NASZĄ GORZAŁĘ ?!
GUL GUL GUL
OJEJ !
MCMXIII
AALE MIE ŁEEB RRYPIE...
YEA!
BURP!
O, ROZBITEK! MOŻE MA COŚ CENNEGO..!
GUL!
O, TO TAK WYGLĄDA DEZYNFEKCJA PRZED ZABIEGIEM ?
MIAŁ SZCZĘŚCIE, NAŁYKAŁ SIĘ SŁONEJ WODY I ZWYMIOTOWAŁ CZĘŚĆ ALKOHOLU, DZIĘKI TEMU NIE USZKODZIŁ CAŁEGO MÓZGU.
EX-DOC
DZIWNE, MA RZYMSKĄ LICZBĘ WYTATUOWANĄ OD OBOJCZYKA DO ŁOPATKI I NUMER KONTA BANKOWEGO ZASZYTY W NODZE...
OCH, BRUDNY, WYTATUOWANY, PIJANY I NIEOGOLONY - JAKIE TO SŁODKIE ♥!
YESS! VIVA LAS VEGAS!!
I



NIESTETY, TOŻSAMOŚĆ ROZBITKA POZOSTAWAŁA ZAGADKĄ...
O, WYPRZEDAŻ W MEDIA MARX!
kaseta
MORDERCA PREZYDENTA ZDEMASKOWANY!
FRYTKA ZNÓW TO ZROBIŁA
PRZYCHODZI BABA DO LEKARZA
PRZYBYSZEM ZAINTERESOWAŁY SIĘ RÓŻNE OSOBY. ŚLEDZILI GO LUDZIE PRACUJĄCY DLA...
BLAM BLAM BLAM BLAM
!
MYŚLAŁEM, ŻE "ŚLEDZENIE" WYGLĄDA INACZEJ...
... NIEJAKIEGO LANGUSTY, ZWANEGO TEŻ JAKO...
JUŻ BYM GO MIAŁ, ALE SIĘ NABOJE SKOŃCZYŁY.
HM!
... BEZGUSTY.
OCH, TO NIC. ALE ZAWIODŁEŚ, MUSIMY CIĘ ZABIĆ.
HĘ? CZY TO NIE ELTON JOHN?
NASZ BOHATER ZACZYNAŁ Z WOLNA ODKRYWAĆ SEKRETY SWOJEJ TOŻSAMOŚCI...
O, HOROSKOP! LUBIĘ HOROSKOPY...
kaseta
SEKRETY TOZSAMOŚCI MORDERCY PREZYDENTA
MEDIA MARX
POWINNI TEGO ZABRONIC
TROP BYŁ OBIECUJĄCY...
JESTEM PUŁKOWNIK AMOR I MAM ZA ZADANIE WYCIĄGNĄĆ Z CIEBIE PRAWDĘ - OBOJĘTNIE JAKIM SPOSOBEM!
WOW!
W TEN SPOSÓB DOTARŁ DO RZĄDOWEGO SPISKU...
KLIK!
KLIK!
1313
PRZYKRO MI, POKÓJ, KTÓREGO SZUKASZ JEST NA KOŃCU KORYTARZA "C" PO LEWEJ NA 16 PIĘTRZE, TO JEST KORYTARZ "D", PIĘTRO 13-TE.
KTÓRY OKAZAŁ SIĘ SPISKIEM NIERZĄDOWYM.
HM, TO NASZ WRÓG, ALE JAKI ON SŁODKI ♥!
WYKRYŁEŚ NASZ ZWIĄZEK Z PREZYDENTEM, MUSISZ ZGINĄĆ... ZNOWU. ANDŻELIKA, SAMANTA, BRAĆ GO!
UDAŁO MU SIĘ WYMKNĄĆ, ALE ....
HM, OD POSTRZAŁU W GŁOWĘ ZOSTAŁO MI BIAŁE PASMO WE WŁOSACH, TRZEBA BY COŚ Z TYM ZRO...
OH, MON CHÉRI!
O NIE! TO PEPÉ LE SWąD!
ADLER & PIĄTKOWSKI 2004
II

7 WSPANIAŁYCH
LISTA CZYTELNIKÓW

Co jest grane - to nasze listy najlepszych gier z poszczególnych gatunków, ale najważniejsze jest to, co wy - Gracze przez duże „G” - uważacie za warte grzechu (wy już wiecie, o co chodzi...). Dlatego ta lista jest dla was - możecie wybrać 7 wspaniałych gier, które - waszym zdaniem - zasługują na ten zaszczytny tytuł. Czekamy na wasze zgłoszenia - wysyłajcie je do nas SMS-ami.

Chcesz zagłosować? Pod numer **7164** wyślij SMS-a o treści VR.7W.##, gdzie ## to kod gry, na którą głosujesz. Jeśli wśród propozycji nie znajdziesz tytułu, na jaki chciałbyś zagłosować, zamiast kodu wpisz po prostu jej tytuł. Oto pierwsze notowanie listy Siedmiu Wspaniałych!

Gra	Platformy	Kod
01. Need For Speed: Underground	PC PS2 XBX NGC	17
02. Grand Theft Auto: Vice City	PC PS2	01
03. Lord of the Rings: Powrót Króla	PC PS2 XBX NGC	23
04. Championship Manager 4	PC	09
05. Call Of Duty	PC	19
06. Beyond Good & Evil	PC PS2 XBX NGC	06
07. FIFA 2004	PC PS2 XBX NGC	10

Propozycje

Gra	Platformy	Kod
BloodRayne	PC PS2 XBX NGC	08
Colin 04	PS2	12
Deus Ex: Invisible War	PC XBX	24
Enter The Matrix	PC PS2 XBX NGC	03
Grand Theft Auto III	PC PS2	15
Legacy Of Kain: Defiance	PC PS2 XBX	05
Medal Of Honor: Allied Assault	PC	18
Metal Gear Solid: Substance	PC PS2 XBX	04
Railroad Tycoon 3	PC	11
Prince Of Persia: Piaski Czasu	PC PS2 XBX NGC	16
Rainbow Six 3: Raven Shield	PC	21
Silent Hill 3	PC PS2	14
Simpsons: Hit & Run	PC PS2 XBX NGC	25
Splinter Cell	PC PS2 XBX NGC	02
Star Wars: KotOR	PC XBX	13
Tony Hawk's Underground	PC XBX NGC	20
The Sims	PC PS2 NGC	07
Warcraft III	PC PS2 XBX NGC	22

SMS

Spośród nadesłanych zgłoszeń wybierzemy 3, które nagrodzimy nowymi grami komputerowymi!

UWAGA!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1,22 zł (z VAT-em) - czyli dokładnie tyle, ile kosztuje wysłanie kartki pocztowej. W losowaniu nagród pod uwagę brane są tylko i wyłącznie zgłoszenia SMS-em, z treścią zgodną z podanym schematem. Nie ma ograniczeń co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika konkursu.

Czekamy do 20 marca br.!

Co jest grane?

PRZEWODNIK PO NAJLEPSZYCH GRACH DOSTĘPNYCH NA RYNKU.
CO NUMER INNY GATUNEK, CO NUMER NOWE TYTUŁY - WSZYSTKIE WYTYPOWANE PRZEZ REDAKCJĘ. CHCESZ KUPIĆ COŚ NAPRAWDĘ DOBREGO? SPRAWDŹ TUTAJ, CZY WARTO.

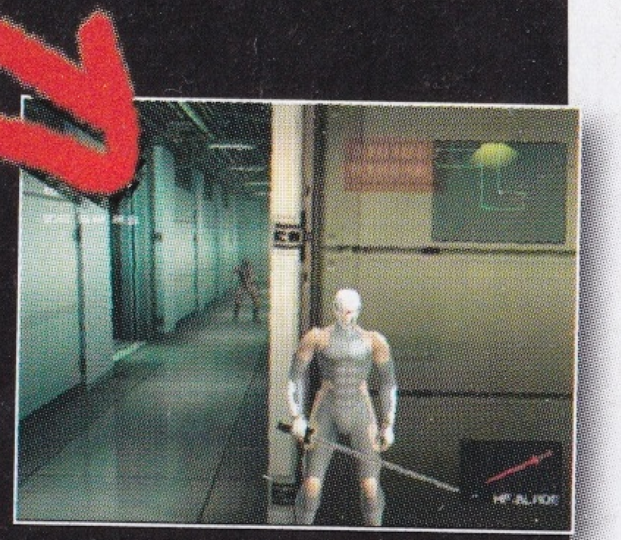
FPS

ZAINSPIROWANI ZAPOWIEDZIĄ NOWEJ GRY Z JAMESEM BONDEM POSTANOWILIŚMY STWORZYĆ ZESTAWIENIE PIĘCIU NAJLEPSZYCH GIER O AGENTACH SPECJALNYCH. OCZYWIŚCIE NIGDY NIE WIADOMO, DLACZEGO JEDEN AGENT JEST PO PROSTU AGENTEM, A DRUGI JEST JUŻ AGENTEM SPECJALNYM, ALE TYM SIĘ NIE PRZEJMOWALIŚMY. A 5 GIER O AGENTACH SPECJALNYCH TO...

01. Metal Gear Solid 2: Substance

Konami, 2003, Platforma: PC, PS2

Może to i nietypowy wybór - Raiden i Snake to równie dobrze agenci specjalni, jak i komandosi, ale gra tak bardzo przypadła nam do gustu, że postanowiliśmy ją tu umieścić, mimo moralnych rozterek. *MGS2: Substance* to niesamowita gra akcji, z rozbuchaną, niebanalną fabułą + sporą liczbą dodatków. Kupicie ją bez kłopotu - w wersji na PC powinna kosztować około 159,90 zł, a wersji PS2 - 259,90 zł.



02. No One Lives Forver 2

Sierra, 2002, Platforma: PC

Cate Archer to w ogóle nasza ulubienica - nie dość, że zabójczo piękna, to jeszcze nie blondynka... A na dodatek jest bohaterką gry, która do świetnego FPS-a dorzuca sporo gadżetów godnych najlepszych specjalnych agentów oraz tyle humoru, że aż dziw bierze, iż przeciwnicy Cate nie giną, pękając ze śmiechu.



03. Splinter Cell

Ubi Soft, 2002,Platforma: PC, PS2, NGC, XBX

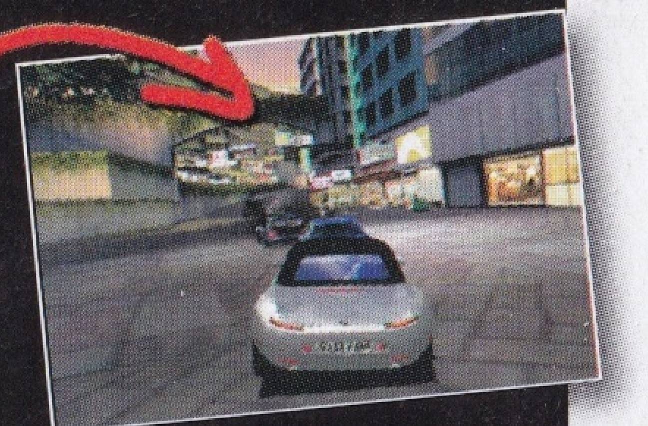
Oryginalna gra akcji, chociażby dlatego, że pierwsza wykorzystująca nazwisko Toma Clancy'ego, która przedstawia akcję w widoku TPP. Dzięki temu udało się odwzorować działalność tajnego agenta w sposób niezwykle realistyczny - widzisz, co dzieje się z twoją postacią, możesz wykorzystywać kryjówki w lokacjach itd. *Splinter Cell* to jeden z lepszych tytułów 2002 roku - i jeden z czołowych o tajnych agentach. Dlatego ląduje w tym zestawieniu...



04. James Bond 007: Agent Under Fire

EA, 2001, Platforma: PS2

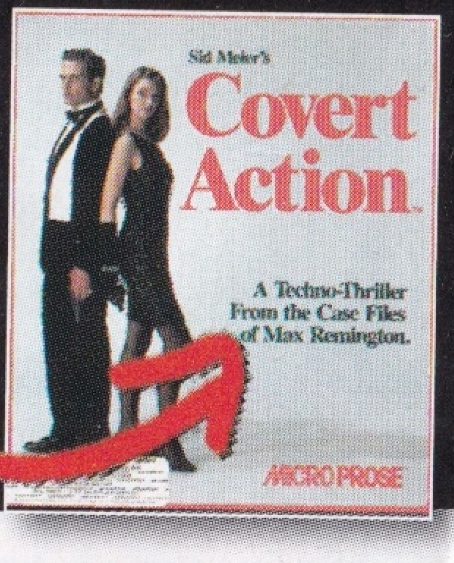
Mimo że ostatnia gra z Bondem to *NightFire*, nasz konsolowy specjalista _MC Raper twierdzi, że to właśnie *Agent Under Fire* jest najlepszą produkcją z agentem 007, wydaną na konsole nowej generacji. Uznaliśmy, że nie warto się z nim sprzeczać, a nuż zbluzgałby nas na własnym demo i puścił *famę* po *dzielni*, że jesteśmy *lamusami* - i wstawiliśmy tę właśnie grę do niniejszego zestawienia.



05. Covert Action

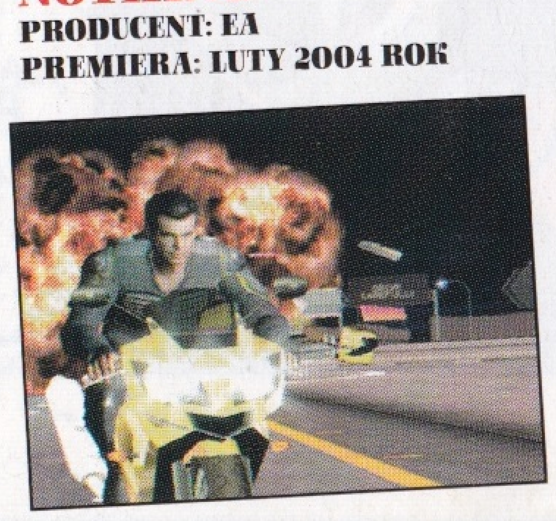
MicroProse, 1990, Platforma: PC, Amiga

A tej gry raczej już nie znajdziecie... no, chyba że na serwerach z grami abandonware (np. tu http://www.the-underdogs.org/game.php?id=236). To bardzo wiekowa staroć - liczy już sobie 14 lat!!! Mimo to jest wciąż świetną grą o agentach, oddająca ducha zimnej wojny i ówczesnej walki wywiadów ze światowym terroryzmem. *Covert Action* łączy akcję, strategię, elementy gry logicznej, a wszystko w sposób tak sprytny, jak to możliwe tylko wtedy, kiedy głównym projektantem jest Sid Meier. Bądź pochwalony, mistrzu!!!



WANTED: DEAD OR ALIVE

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
PRODUCENT: EA
PREMIERA: LUTY 2004 ROK

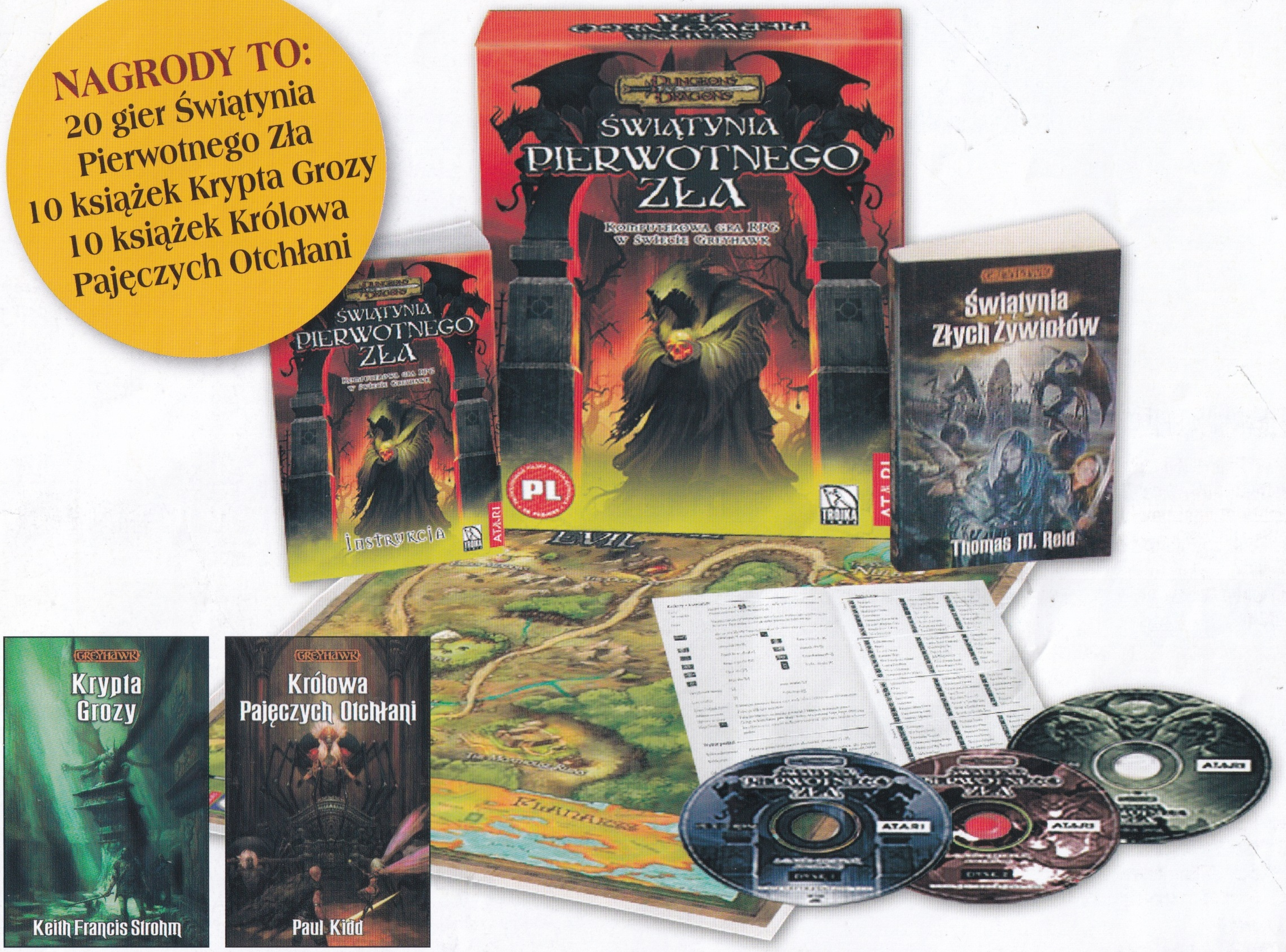


OK, OK, SKORO JUŻ DALIŚMY SIĘ PRZEKONAĆ (PRZEKUPIĆ?) PRZEDSTAWICIELOWI ELECTRONIC ARTS DO OPUBLIKOWANIA CAŁEJ WIELKIEJ ZAPOWIEDZI EVERYTHING OR NOTHING W DZIALE LOAD, TO PÓJDZIEMY NA CAŁOŚĆ I ZNÓW NAPISZEMY, ŻE Z GIER O AGENTACH NAJBARDZIEJ CZEKAMY NA NOWEGO BONDA. POPRZEDNIE MOŻE NIE BYŁY JAKOŚ SPECJALNIE PRZEŁOMOWE, ALE TA ZAPOWIADA SIĘ WYJĄTKOWO OBIECUJĄCO. I CHOĆ LEPSZE OD GOLDENEYE PEWNIE NIE BĘDZIE... MOŻLIWOŚĆ WEJŚCIA W INTERAKCJĘ Z HEIDI KLUM, NAWET WIRTUALA, SPRAWIA, ŻE CZEKAMY NA TĘ PRODUKCJĘ Z ZAPARTYM TCHEM. DOSŁOWNIE...

KONKURS

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

NAGRODY TO:
20 gier Świątynia Pierwotnego Zła
10 książek Krypta Grozy
10 książek Królowa Pajęczych Otchłani



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakim świecie toczy się akcja gry Świątynia Pierwotnego Zła?

A. Redeye

B. Greengoblin

C. Greyhawk

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164! Treść SMS-a wpisz według schematu:

VR.PZ.X

Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł (cena z VAT)

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl!

Fundatorami nagród są:

OSTRO GRAMY VIRUS™ CDPROJEKT ISA www.isa.pl

WapSter.pl

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WAP.WAPSTER.PL

WWW.WAPSTER.PL

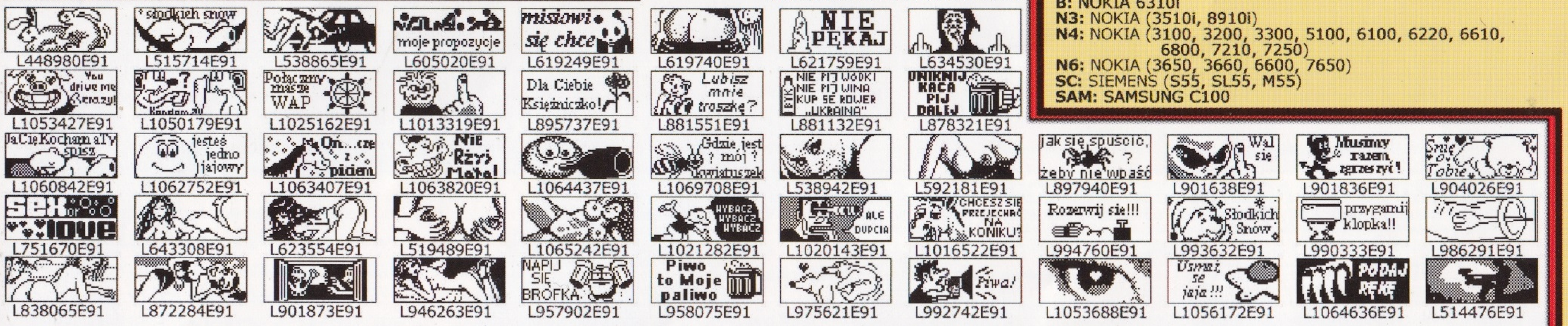
Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128**, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).

W RAZIE PROBLEMÓW DZWOŃ: **(22) 440 00 77** LUB PISZ: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1,22 zł, numer 7228: 2,44 zł, numer 7428: 4,88 zł, numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



L449880E91, L515714E91, L538865E91, L605020E91, L619249E91, L619740E91, L621759E91, L634530E91

L1053427E91, L1050179E91, L1025162E91, L1013319E91, L895737E91, L881551E91, L881132E91, L878321E91

L1060842E91, L1062752E91, L1063407E91, L1063820E91, L1064437E91, L1069708E91, L538942E91, L592181E91, L897940E91, L901638E91, L901836E91, L904026E91

L751670E91, L643308E91, L623554E91, L519489E91, L1065242E91, L1021282E91, L1020143E91, L1016522E91, L994760E91, L993632E91, L990333E91, L986291E91

L838065E91, L872284E91, L901873E91, L946263E91, L957902E91, L958075E91, L975621E91, L992742E91, L1053688E91, L1056172E91, L1064636E91, L514476E91

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA: TEKST WIADOMOŚCI. (NP. **+4860X600600:L815660E91: TWOJ TEKST**).

DODAJ WŁASNY PODPIS DO OBRAZKA!



L1009989E91, L1016195E91, L1023123E91, L1055000E91, L1066588E91, L1066614E91, L506908E91, L590368E91, L611139E91, L668477E91, L720666E91, L763504E91

L975353E91, L962745E91, L961933E91, L947087E91, L944300E91, L929831E91, L927284E91, L908352E91, L907558E91, L907183E91, L905449E91

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660E91**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660E91**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660E91**

SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660E91**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660E91**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660E91**).

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:
A: NOKIA 3410
B: NOKIA 6310i
N3: NOKIA (3510i, 8910i)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 6600, 7650)
SC: SIEMENS (S55, SL55, M55)
SAM: SAMSUNG C100

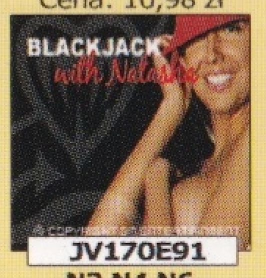
GRY JAVA NR 7928

BLACK JACK ELITA Cena: 10,98 zł



JV168E91 — N3,N4,N6

BLACK JACK NATA Cena: 10,98 zł



JV170E91 — N3,N4,N6

TRAFFIC CONTROL Cena: 10,98 zł



JV158E91 — N3,N4,N6,SC

GEM JAM Cena: 10,98 zł



JV72E91 — A,N3,N4,N6,SC,SAM

SKOKI Cena: 10,98 zł



JV137E91 — N3,N4,N6,SC

CRAZY XMASS Cena: 10,98 zł



JV164E91 — N3,N4,N6

HIGHWAY RACER Cena: 21,96 zł



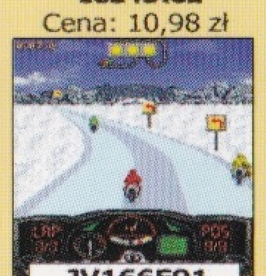
JV125E91 — A,B,N3,N4,N6,SC

DAMAGE SAN Cena: 21,96 zł



JV138E91 — N3,N4,N6

ICE RACE Cena: 10,98 zł



JV166E91 — N3,N4,N6

MOORHEN CLASSIC Cena: 10,98 zł



JV136E91 — N3,N4,N6,SC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97E91**).

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG



BG950716E91, BG1021832E91, BG916210E91, BG1021817E91, BG990275E91, BG811602E91, BG950723E91, BG1030656E91, BG1021810E91, BG1039245E91, BG950756E91, BG987001E91, BG833260E91, BG1048714E91, BG1039181E91, BG1021803E91

BG1002226E91, BG1049753E91, BG1021799E91, BG894332E91, BG916180E91, BG890683E91, BG1039168E91, BG1049762E91, BG1030657E91, BG1049761E91, BG959748E91, BG774469E91, BG848915E91, BG1023214E91, BG774473E91, BG774462E91

BG1049763E91, BG1049748E91, BG877334E91, BG1048737E91, BG841244E91, BG987007E91, BG1048726E91, BG959746E91, BG916214E91, BG950641E91, BG841258E91, BG912295E91, BG1021825E91, BG774484E91, BG823338E91, BG1048707E91

BG950702E91, BG916213E91, BG987015E91, BG890679E91, BG912279E91, BG1030674E91, BG913037E91, BG912284E91, BG916209E91, BG1002245E91, BG1030681E91, BG889539E91, BG924807E91, BG774467E91, BG1023213E91, BG774453E91

BG950678E91, BG823318E91, BG1002223E91, BG1030678E91, BG950711E91, BG1002242E91, BG848918E91, BG913026E91, BG950748E91, BG950715E91, BG775991E91, BG848917E91, BG897990E91, BG912292E91

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000E91**).

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, NOKIA



AN1060798E91, AN1060652E91, AN1060805E91, AN1060784E91, AN1060640E91, AN1060809E91

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784E91**).
W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

LOGO NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON



954052E91, 939911E91, 934163E91, 926613E91, 906821E91, 905242E91, 903559E91

718980E91, 719E91, 720996E91, 726446E91, 787E91, 873925E91, 874746E91

709584E91, 693991E91, 680E91, 651296E91, 643593E91, 565637E91, 552373E91

1062319E91, 135691E91, 4348E91, 492547E91, 509185E91, 537932E91, 538725E91

1046422E91, 1040025E91, 1028813E91, 948983E91, 909833E91, 877071E91, 873925E91

603943E91, 644660E91, 651296E91, 726439E91, 758461E91, 761247E91, 867312E91

1028813E91, 556329E91, 538682E91, 488594E91, 487051E91, 182640E91, 1062360E91

SAMSUNG,NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154E91**
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E91**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154E91**
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E91**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:852715E91**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

Utwór	Numer
2 Pac, California Love	PT671692E91
2 Pac, Changes	PT1026850E91
50 Cent, 21 Questions	PT887625E91
50 Cent, In Da Club	PT808452E91
50 Cent, P.I.M.P.	PT974322E91
Avril Lavigne, Sk8er Boi	PT740338E91
Baracuda, Damn	PT818641E91
Beyonce, Baby Boy	PT1029326E91
Beyonce, Work It Out	PT740380E91
Big Cyc, Dres	PT884273E91
Big Cyc, Świat według Kiepskich	PT659874E91
Black Eyed Peas, Where is the love	PT1029238E91
Blu Cantrell, Breathe	PT1029333E91
Blue, You make me Wanna	PT985043E91
Bomfunk MC's , Freestyler	PT671713E91
B. Rhymes, M.Carey, I Know...	PT887627E91
Coolio, Gangsta's Paradise	PT664800E91
Craig David, World Filled With Love	PT1029236E91
Dido, White Flag	PT1002558E91
DJ Bobo, Chihuahua	PT884271E91
DJ Quicksilver, Belissima	PT970322E91
DJ Quicksilver, Free	PT974349E91
Dr Dre, Forgot About Dre	PT970352E91
Eminem, 8 mile	PT903997E91
Eminem, Without Me	PT664820E91
Evanescence, Bring Me To Life	PT887631E91
Evanescence, Going Under	PT985079E91
Film: Beverly Hills Cop	PT740347E91
Film: Jak rozpętałem II wojnę świat.	PT849134E91
Film: Mission Impossible	PT752942E91
Film: Rocky: Eye of the Tiger	PT671708E91
Film: Terminator	PT663476E91
French Affair , Comme Ci Comme Ca	PT985076E91
Gigi D'Agostino, L'Amour	PT1018094E91
Groove Coverage, God is a girl	PT970109E91
Haddaway, What Is Love	PT715653E91
Hymn Polski	PT716612E91
Hymn Rosji	PT664815E91
Iron Maiden, Fear of the Dark	PT1029291E91
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Days	PT985066E91
Ja Rule Ft Ashanti, Mesmerize	PT807905E91
Ja Rule Ft. Bobby Brown, Thug Lovin	PT788568E91
Lauryn Hill, Can't Take My Eyes Off You	PT1029285E91
Limp Bizkit, Eat you alive	PT1026870E91
Linkin Park, Faint	PT974328E91
Linkin Park, Numb	PT1026873E91
Liroy, Impreza	PT849129E91
Liroy, Moja Autobiografia	PT849794E91
Members of Mayday, 10 in 10	PT903995E91
Missy Elliott, 4 My People	PT974339E91
Nelly, Shake a Tail Feather	PT1029320E91
Patric Nuo, 5 Days	PT985075E91
Peja, Głucha noc	PT939083E91
Peja, Jest jedna rzecz	PT985073E91
Peja, Mój Rap Moja Rzeczywistość	PT985074E91
Peja, Ski Skład	PT985105E91
Rasmus, In the Shadow	PT985108E91
Robert Miles, Children	PT887629E91
Sarah Connor, Bounce	PT1029315E91
Scooter, Faster Harder Scooter	PT985081E91
Scooter, Maria I like it loud	PT988560E91
Scooter, Nessaja	PT849157E91
Scooter, Weekend	PT849798E91
Seal, Get it together	PT985099E91
Sean Paul, Give me the light	PT887643E91
Sean Paul, Like Glue	PT985098E91
System of a down, Chop suey	PT837576E91
Tomcraft, Loneliness	PT904075E91

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL OT535: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. **PT808452E91**
ALCATEL: ZAMIAST "PT" WPISZ "AP", NP. **AP808452E91** **SAMSUNG**: ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452E91**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452E91**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

Utwór	Numer
2 Pac, California Love	T636376E91
50 Cent , In Da Club	T852114E91
50 cent, P.I.M.P.	T1026496E91
ATB, Long Way Home	T997046E91
ATC, Around The World	T575460E91
Avril Lavigne, Complicated	T723317E91
Bajm, Myśli i słowa	T927001E91
Beyonce & Jay Z, Crazy in Love	T985168E91
Beyonce, Baby Boy	T1027625E91
Big Cyc, Dres	T959433E91
Black Eyed Peas, Where is the love	T1039135E91
Blu Cantrell, Breathe	T1027627E91
B. Rhymes, M.Carey, I Know...	T927004E91
Craig David & Sting, Rise & Fall	T912570E91
Cypress Hill, Rock Superstar	T912527E91
Dido, White Flag	T1053101E91
DJ Bobo, Chihuahua	T843369E91
Evanescence, Bring Me To Life	T926999E91
Film: Desperado	T591282E91
Film: Kiler	T595444E91
Film: Rocky: Eye Of The Tiger	T576914E91
Film: Terminator	T582744E91
French Affair, Comme Ci Comme Ca	T965021E91
Groove Coverage, God Is A Girl	T1006941E91
Haddaway, What is Love	T559219E91
Hymn Polski	T728709E91
Hymn Rosji	T827069E91
Ich Troje, Pokaż swoją twarz	T912522E91
In-Grid, I'm folle de toi	T1027624E91
Iron Maiden, Be quick or be dead	T1039132E91
Iron Maiden, Brave New World	T1027621E91
Iron Maiden, Fear Of The Dark	T985164E91
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Dayz	T1059065E91
Ja Rule Ft Ashanti, Mesmerize	T1059073E91
Ja Rule, The Reign	T1059070E91
Jennifer Lopez, Still	T1039127E91
Kate Ryan , Desenchantee	T742315E91
Kreskówka: Gumisie	T732064E91
Kreskówka: Sąsiedzi	T820735E91
Kreskówka: Shrek	T913895E91
Limp Bizkit, Behind Blue Eyes	T1059048E91
Linkin Park, Numb	T987838E91
Linkin Park, Somewhere I Belong	T912524E91
Liroy, Impreza	T912491E91
Liroy, To już jest koniec	T959434E91
Master Blaster, How old are RU	T1059049E91
Master Blaster, Hypnotic Tango	T912558E91
Members of Mayday, 10 in 01	T732073E91
Members of Mayday, Sonic Empire	T912512E91
Metallica, St. Anger	T926998E91
Moby, Body Rock	T852112E91
One T/ Cool T, The Magic Key	T1006942E91
Peja, Głucha noc	T705082E91
Peja, Jest jedna rzecz	T978043E91
Peja, Nie-Kocham-Hip-Hop	T978024E91
Pink, Family Portait	T723705E91
Prodigy, No good	T1051437E91
Rasmus, In the Shadow	T1026281E91
Reamonn, Alright	T1051432E91
Rezerwa	T10437E91
Rocco, Generation of Love	T1051444E91
Scooter, Maria I like it loud	T971834E91
Scooter, Weekend	T847193E91
Sean Paul, Get Busy	T927007E91
Sean Paul, Like Glue	T1039134E91
Snap, Rhytm is a dancer	T882923E91

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062E91**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062E91**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062E91**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062E91**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM1062E91**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062E91**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062E91**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062E91**).